THẾ GIỚI game
07.2012 104
PC WORLD VIETNAM
THẾ GIỚI VI TÍNH
20 NĂM THẾ GIỚI VI TÍNH - PCWORLD VN

Cần có góc nhìn
TÍCH CỰC HƠN VỀ GAME

DRAGON'S DOGMA™

DŨNG SĨ DIỆT RỒNG

COSPLAY GAME:
Sau Ngọc Trinh là Phương Trinh

Tranh tài
UEFA Euro 2012

2112:
Dự án game "THỰC TẾ HƠN" của Emobi Games

TR. 80
MAY MẮN TRÚNG QUÀ

Giá: 20.000 đ ISSN: 1859 - 1833
07>

Card đồ họa chạy AMD Radeon HD 7900 series

Nền tảng chơi game Intel Ivy Bridge

HALO

Like Facebook.com/haloshop.vn

Macbook Pro 2012

Mạnh Hơn, Nhanh Hơn, Mỏng Hơn

Cpu : Ivy Bridge (core i7)
Ram : 8GB
SSD : 256GB / 512GB / 768GB
VGA : nVidia GT 650M 1GB
Màn hình Retina 2880 x 1880

Máy Game

Khuyến Mãi Hè
Giảm giá cực sốc

XBOX 360.

4.380.000 Đ

Và hàng trăm đĩa game gốc bán đồng giá 300.000 đ

PlayStation 3

6.280.000 Đ

GAME HOT

SPEC OPS THE LINE

INVERSION

82 - 84 Pasteur, Q1 | (08) 39.144.111 - 39.144.222 (Ext 11 - 12)
42 Trần Hưng Đạo, Q1 | (08) 39.209.402
265A Nguyễn Văn Trỗi, Q Phú Nhuận | (08) 39.990.011

Fax: (08) 39.144.777
Email: sales@haloshop.vn
www.haloshop.vn

WD Caviar® *Black*™
Desktop Hard Drives

5 years warranty

Tốc độ nhanh hơn. Mạnh mẽ hơn. Hiệu suất cao hơn. Bạn càng thể hiện được mình hơn

Được xây dựng hướng đến tốc độ, được thiết kế tập trung vào hiệu suất, WD Caviar Black mang đến sức mạnh và độ tin cậy tối đa cho những yêu cầu sử dụng khắt khe nhất. Và với thời hạn bảo hành giới hạn 5 năm dẫn đầu trong ngành, WD Caviar Black không cho bất cứ điều gì cản bước tiến của bạn.

Ổ đĩa cứng được ưa thích.

WD®

westerndigital.com

Western Digital, WD, logo WD và WD Caviar là các nhãn hiệu thương mại đã được đăng ký tại Hoa Kỳ và các quốc gia khác; WD Caviar Black là nhãn hiệu thương mại của Công ty Western Digital Technologies, Inc. Các dấu hiệu khác có thể được đề cập trong đây là thuộc về các công ty khác. Các đặc tính kỹ thuật của sản phẩm có thể thay đổi mà không cần thông báo trước. Hình ảnh được trình bày có thể khác với sản phẩm thực tế. © 2011 Western Digital Technologies, Inc. Mọi quyền đã được bảo lưu.
2078-771120-A00

CÔNG TY TNHH MỘT THÀNH VIÊN TM-XNK VITA
319 D9, Lý Thường Kiệt, P.15, Q.11, Tp. Hồ Chí Minh, Vietnam
ĐT: (08) 3868 8119, 3868 8256 **Fax:** (08) 3868 8252
Hot Line: 1800 555 515 **Web site:** www.vita.net.vn

Công Ty Cổ Phần Tin Học Minh Thông
116B Bùi Thị Xuân, P. Bến Thành, Quận 1, TP HCM
ĐT: 08 39254321 **Website:** ***www.mtc.com.vn***

Công Ty TNHH TM DV Ánh Minh Cường
8A Nguyễn Cảnh Chân, P. Nguyễn Cư Trinh, Q. 1, TP HCM
ĐT: 08 3838 9941 **Fax:** 08 3838 9940

Công Ty Cổ Phần Máy Tính Tầm Nhìn - Viscom
299 Tôn Thất Thuyết, P1 , Q. 4, TP HCM
ĐT: 08 6262 2622 **Fax:** 08 6290 9880
Website: ***www.viscom.vn***

Công ty TNHH Máy tính Vĩnh Xuân
134 Thái Hà, Đống Đa, Hà Nội
ĐT: 04.39439121 **Fax:** 04.39434137
Email: Sales@vinhxuan.com **Website:** spc.com.vn

THẾ GIỚI game

THÁNG 07.2012 - SỐ 104

MỤC LỤC

56 DRAGON'S DOGMA
DŨNG SĨ DIỆT RỒNG

GIỚI THIỆU

32 NÓNG HỔI MỚI RA LÒ

36 Huyết Chiến Nhạn Môn Quan

38 **SONIC THE HEDGEHOG 4:** Episode II - Bộ đôi ăn ý

40 **DIRT SHOWNDOWN** - Chạm trán trên đường đua

43 **TOM CLANCY'S GHOST RECON: FUTURE SOLDIER** - Người lính của tương lai

46 **SBK GENERATIONS** Thử thách tốc độ

48 **MAX PAYNE 3** Quân cờ thí

51 **SPLICE** Tế bào diệu kỳ

52 **VESSEL** - Chất lỏng diệu kỳ

54 **SILENT HILL DOWNPOUR** Thị trấn tội lỗi

58 **LONE SURVIVOR** Hành trình đơn độc

60 **YS ORIGIN** Vùng đất thánh

62 **UEFA EURO 2012** Tranh tài EURO 2012

64 **GRAVITY RUSH** Tìm lại kí ức

66 **10 TỰA GAME IPAD HAY NHẤT** THÁNG 6/12

68 **LOST WIND 2: WINTER OF THE MELODIAS** - Giai điệu của gió

DÒNG CHẢY GAME

4 Triển lãm Electronic Entertainment Expo (E3) 2012 tại Mỹ

8 10 lý do webgame thành công tại Việt Nam

10 Cần có góc nhìn tích cực hơn về game

12 Chợ game ngày càng đông kẻ bán

13 Game online - Cứu tinh cho doanh nghiệp máy tính Đà Nẵng

GAME & NGHỆ THUẬT

14 Cosplay: Sau Ngọc Trinh là Phương Trinh

18 Siêu nhện tái xuất

19 Giai điệu thần chết trong **Darksiders II**

20 **Primordial Soup** - Nồi lẩu tiền sử

SẮP PHÁT HÀNH

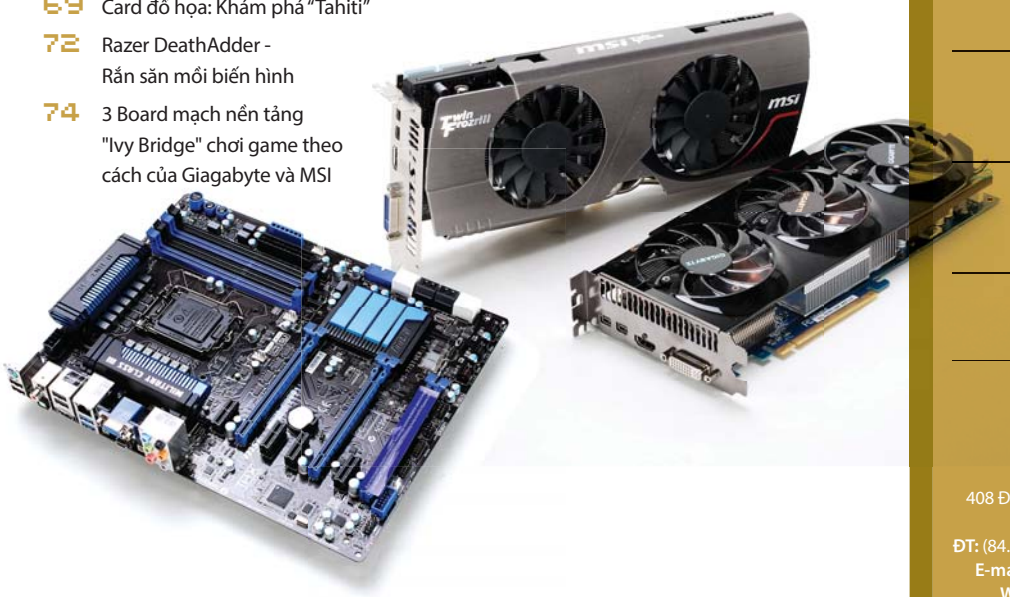
22 GAME MỚI TRONG THÁNG TỚI

26 **Company of Heroes 2** - Biệt đội anh hùng

28 **2112:** Dự án game "thực tế hơn" của Emobi Games

30 **PES 2013 -** "Thử sân" Pro Evolution Soccer 2013

PHẦN CỨNG



69 Card đồ họa: Khám phá "Tahiti"

72 Razer DeathAdder - Rắn săn mồi biến hình

74 3 Board mạch nền tảng "Ivy Bridge" chơi game theo cách của Giagabyte và MSI

SÂN GAME

77 Blizzard và Valve: Cuộc chiến thương hiệu DotA

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

THẾ GIỚI game
GAME & GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP **Lê Trung Việt**
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TỔNG BIÊN TẬP **Văn Thị Bích Ty**
tyvtb@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Tưởng Phi Quân
quantp@pcworld.com.vn

QUẢNG CÁO
Nguyễn Đình Nhật Vy
vyndn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

SẢN XUẤT
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn

MỸ THUẬT
Võ Duy An
anvd@pcworld.com.vn

THÔNG TIN, BÀI VIẾT
game@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
Lê Nguyễn Tố Như
testlab@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
408 Điện Biên Phủ, Phường 11, Quận 10,
TP Hồ Chí Minh, Việt Nam
ĐT: (84.8) 7300 9988 - **Fax:** (84.8) 3929 1758
E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn
Website: www.pcworld.com.vn
www.thegioigame.vn

PHÒNG LIÊN LẠC HÀ NỘI
Tầng 4, tòa nhà Hà Thành Plaza,
102 Thái Thịnh, Q.Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 7300 9988 - **Fax:** (84.4) 3512 1822

ĐẠI DIỆN: **Phạm Tiến Quang**
quangpt@pcworld.com.vn

Giấy phép xuất bản số **37/GP-BVHTT** ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. **ISSN: 1859-1833.** Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. **Giá:** 20.000 đồng.

Triển lãm Electronic Entertainment Expo (E3) 2012 tại Mỹ

Bất ngờ nối tiếp bất ngờ

"THÁNG 6 TRỜI MƯA" CHỈ CÓ Ở VIỆT NAM CHỨ TRONG KHÔNG KHÍ LÀNH LẠNH CỦA THÀNH PHỐ LOS ANGELES, MỸ LÀ LÚC TRIỂN LÃM E3 2012 TỤ HỘI. NHỮNG AI LÀM GAME VÀ CHƠI GAME ĐỀU MONG ƯỚC MỘT LẦN TRONG ĐỜI ĐẾN TRIỂN LÃM NÀY.

Đúng như lời hứa, hãng Quantic Dream đã mang đến một " bất ngờ nho nhỏ" - sản phẩm kế cận của Heavy Rain sử dụng công nghệ đồ họa mới Kara, mang tên Beyond: Two Soul. Không chuyển hướng quá nhiều trong phong cách gameplay nhưng trò chơi mới đã thực sự thay da đổi thịt trong tạo hình và đồ họa. Khả năng biểu thị cảm xúc và thái độ trên nét mặt nhân vật, các thao tác hành động và đánh đấm dựa trên việc mô phỏng người thật, thời tiết thiên nhiên trong môi trường game thay đổi và tác động trực tiếp, linh động và liên tục vào giao diện chơi… đã đưa người xem "lạc vào sự bất ngờ" thông qua đoạn trailer "nét từng centimét" và 25 phút gameplay hay hơn cả phim hành động của Beyond: Two Soul.

Bên cạnh đó, hai sản phẩm game mới là Watch Dogs cùng Star Wars 1313 với đồ họa "không thể chê vào đâu được" đã gây hoang mang cho cả cộng đồng game thủ. Không chỉ game thủ mà cả các chuyên gia thiết kế, đại diện hãng phát hành cũng buộc phải nghi ngờ đây là những trò chơi dành cho PlayStation 4 hay Xbox 720. Chất lượng hình ảnh cùng hiệu ứng trong trailer kèm gameplay của hai sản phẩm này được đánh giá là vượt xa những gì mà Xbox 360 hay PS3 có thể làm được hiện tại.

Trong khi đó, phần lớn các hãng phát triển game khác vẫn đi theo phong cách truyền thống với những phiên bản tiếp theo, một số thay đổi về gameplay, nhiệm vụ, vũ khí, chức năng… Mặc dù nhiều game bắn súng "khủng" được công bố và giới thiệu tại hội chợ năm nay như Medal of Honor, Call of Duty: Black Ops 2, Spec Ops: The Line, Metro: Last Light, Gears of War: Judgement và Splinter Call: Blacklist... tuy nhiên với phong cách game bắn súng không có nhiều thay đổi, sự sắc nét hơn về đồ họa hay nhiệm vụ mới dường như không làm thỏa mãn được trọn vẹn nhu cầu và mong mỏi của cộng đồng.

Nói về game hành động, Assassin's Creed III cùng với Resident Evil 6 đã thể hiện sự vượt trội hơn các trò chơi cùng thể loại. Với hai trailer đẹp mắt cùng các tình tiết mới hé lộ đối với gameplay, chàng sát thủ Connor đã khuấy tung bầu không khí ngay trong ngày đầu ra mắt. Khả năng di chuyển linh hoạt cùng các màn cắt cảnh ngoạn mục, lối chơi mạnh mẽ có phần tàn bạo đã mê hoặc hầu hết những người tham gia chơi thử. Còn với Resident Evil 6, phiên bản mới nhất

của series game bắn súng hành động kinh dị nổi tiếng, dường như chỉ cần với một số thay đổi không nhiều trong gameplay và các chế độ chơi, tất cả cộng đồng fan hâm mộ dường như đã vỡ òa trong sung sướng. Ngoài việc tinh chỉnh chất lượng đồ họa, ánh sáng cùng sửa chữa các chi tiết

lặt vặt, điều mà người chơi quan tâm nhất đã được hãng sản xuất chú ý lưu tâm đến đó là nội dung cốt truyện. Lần này, với sự tham gia của các nhân vật quen thuộc như Leon S. Kennedy và Chris Redfield cùng gương mặt mới Jake Muller, các sự kiện và tình tiết tiếp theo của game hứa hẹn sẽ ẩn chứa nhiều bất ngờ và thú vị.

Tuy không nổi bật và có nhiều điểm khắc biệt bằng hai sản phẩm trên, DMC: Devil May Cry và God of War: Acsension cũng không làm phụ long người hâm mộ khi vẫn giữ được phong cách quen thuộc ngày nào. Phiên bản reboot Tomb Raider cũng tạo nên bất ngờ khi đưa ra một hình tượng Lara Croft mới yếu đuối, mỏng manh và thiếu kinh nghiệm. Mặc dù phần giới thiệu sản phẩm của hãng sản xuất Square Enix khá hấp dẫn nhưng điều gây chú ý nhất của Tomb Raider tại hội chợ năm nay lại là chuyện lùm xùm quanh việc cảnh quay trong trailer game có xu hướng "quấy rối tình dục" một cách hơi thái quá đối với nữ nhân vật chính.

Ngoài các sản phẩm offline đình đám, hội chợ E3 2012 năm nay cũng đón nhận sự xuất hiện của một MMO mới rất đang trông đợi, được coi là phiên bản trực tuyến của Skyrim, The Elder Scrolls Online. Gần như giữ nguyên và mở rộng thế giới rộng lớn trong game, nhà phát triển đã cố gắng tạo nên sự phong phú và đa dạng trong gameplay cùng thiết kế nhân vật để trò chơi không tách biệt quá xa so với game gốc. Tuy nhiên, video gameplay được mang tới hội chợ lại "bất ngờ" gây thất vọng nhiều hơn những gì cả cộng đồng đang mong đợi.

Như thường lệ, trên "mặt trận" game thể thao, sự so găng cả trong và ngoài sự kiện của FIFA 13 và PES 2013 vẫn xuất hiện một cách đều đặn. Tinh chỉnh gameplay, cố gắng mô phỏng thực tế, tăng cường trí thông minh nhân tạo (AI)… cả hai đang hướng tới một sản phẩm game bóng đá hoàn thiện và chân thực nhất có thể. Tuy vậy, theo một số chuyên gia nhận định thì dường như con đường chung của hai đại gia EA và Konami đang có xu hướng xích lại gần đồng thời đồng hóa lẫn nhau.

Về game đua xe, Need for Speed dường như vẫn "độc bá" tại hội chợ năm nay với phiên bản mới Most Wanted (cùng tên với phiên bản năm 2005 nhưng do nhà sản xuất mới thực hiện). Khác với phong cách "nhập vai" của The Run, lần này, EA đã hòa trộn không khí cạnh tranh khốc liệt trong sản phẩm của mình với lối chơi tự do kiểu sandbox của series Grand Theft Auto kinh điển.

Ngoài ra, một số game mới đáng chú ý cũng được công bố tại hội chợ năm nay như Dishonored, XCOM: Enemy Unknown, Lost Planet 3… Dead Space 3 cùng Halo 4 đã quay trở lại nhưng hàng loạt thông tin chi tiết về gameplay cũng như các điểm khác biệt của hai sản phẩm này chưa nói được lên nhiều điều bởi với danh tiếng của hai sản phẩm này, chỉ sau khi chạm tay vào sản phẩm chính thức, người chơi mới cảm nhận được rõ nhất chất lượng và "độ chín" của nó.

Bên cạnh đó, một game giải đố với gameplay nhiều bất ngờ, nội dung cốt truyện "cứu công chúa" thú vị và mang đậm tính giải trí là Dokuro cũng mang lại cho người xem nhiều cảm tình.

Trong khi đó, trong vai trò là một sản phẩm mới, Nintendo mang tới E3 một danh sách dài các game khủng cho hệ máy WiiU. Ngoài các sản phẩm remake lại từ các tên tuổi nổi tiếng như Mass Effect 3, Batman: Arkham City, Assassin's Creed 3, Darksiders II… những sản phẩm mới được thiết kế đặc biệt dựa trên cấu hình và cách chơi của riêng WiiU như ZombiU, New Super Mario Bros. U hay Pikmin 3 đã bước đầu hấp dẫn người chơi.

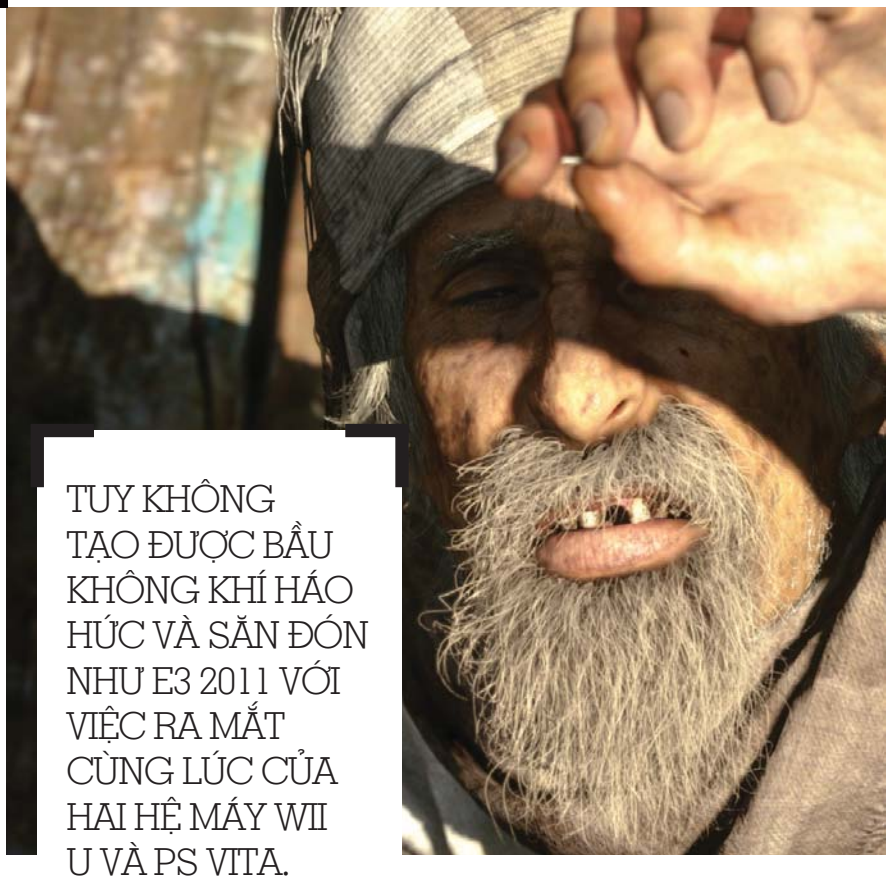
Hội chợ E3 năm nay tuy vẫn tạo ra nhiều bất ngờ đồng thời đưa tới cho người xem một số cảm nhận mới về sự tiến bộ trong gameplay, chiến thuật cùng hành

động nhân vật của các trò chơi đình đám. Tuy nhiên, nhìn chung, đại bộ phận người tham dự đã bắt đầu tỏ ra nhàm chán với lối giới thiệu cũ kỹ, lặp đi lặp lại từ việc trình bày các gian hàng tới trình tự công bố game. Đòi hỏi của dư luận ngày càng được nâng cao và sự thay đổi là điều tất yếu để giữ lại danh tiếng cũng như ảnh hưởng của hội chợ game lớn nhất trong năm này với cả ngành công nghiệp game thế giới.

TRỌNG CÔNG

E3 2012

Engine đồ họa và công nghệ di động lên ngôi



TUY KHÔNG TẠO ĐƯỢC BẦU KHÔNG KHÍ HÁO HỨC VÀ SĂN ĐÓN NHƯ E3 2011 VỚI VIỆC RA MẮT CÙNG LÚC CỦA HAI HỆ MÁY WII U VÀ PS VITA. BÙ LẠI E3 2012 ĐÃ CHỨNG KIẾN MÀN TRÌNH DIỄN NGOẠN MỤC CỦA CÁC THẾ HỆ ENGINE ĐỒ HOẠ MỚI CÙNG XU HƯỚNG GAME KẾT HỢP GIẢI TRÍ DI ĐỘNG TRONG TƯƠNG LAI.

Engine vững tiến

Mặc dù các đại gia như Sony và Microsoft không hé lộ bất kỳ thông tin nào về hệ máy console mới tại triển lãm E3 năm nay nhưng thay vào đó làng game thế giới đã phần nào hình dung được thế hệ game mới trong tương lai thông qua những màn trình diễn đồ họa ấn tượng đến từ Epic Games và Square Enix.

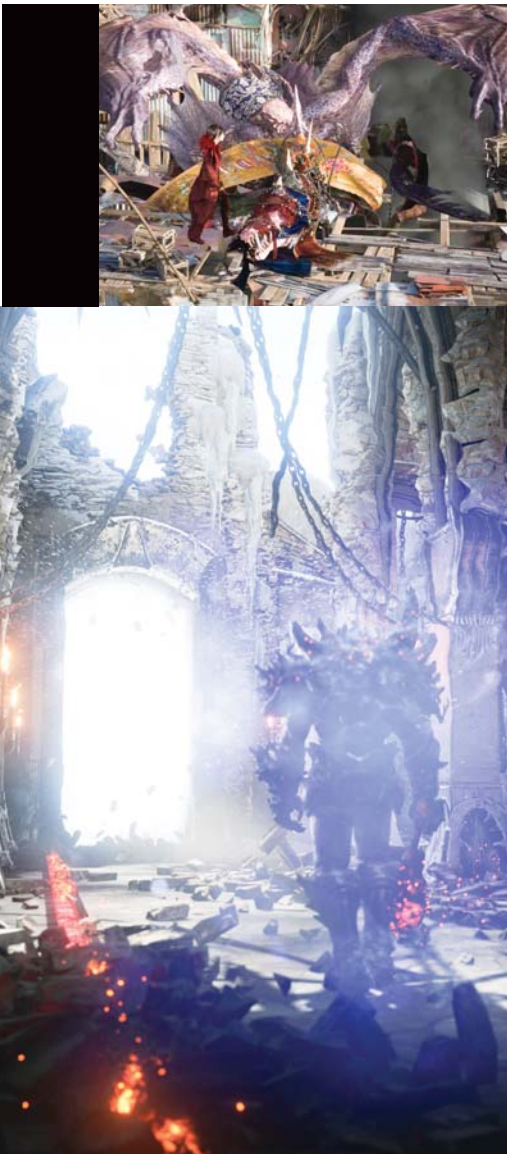
Trước thềm triển lãm, Epic Games đã tiết lộ những hình ảnh đầu về Unreal Engine 4 cùng lời hứa sẽ giới thiệu công nghệ đồ hoạ mới này tại E3 2012. Quả nhiên, ngay sau khi triển lãm khai mạc, khán giả đã được tận hưởng một màn trình diễn hình ảnh tuyệt vời khi Epic Games chính thức công bố Unreal Engine 4. Theo lời nhận xét của các chuyên gia cũng như đánh giá từ cộng đồng game thủ thì đây được cho là công cụ thiết kế game dành cho thế hệ game kế tiếp (next-gen) và hy vọng nó sẽ mang lại những bước nhảy vọt trong việc phát triển đồ họa.

Tận dụng các hiệu ứng đã có từ các phiên bản Unreal Engine trước đây, Unreal Engine 4 tập trung tăng cường mô phỏng chân thật và sống động nhất có thể các chi tiết hay vật thể chuyển động dưới sự thay đổi của ánh sáng. Hàng ngàn chi tiết nhỏ như các tia lửa và tro bụi đều được thể hiện hết sức rõ nét và sinh động. Những hình ảnh trên tập trung hiển thị các hiệu ứng thích nghi dưới tác động của môi trường.

Cliff Bleszinski, giám đốc thiết kế của hãng Epic Games cho biết các công cụ trong Unreal Engine 4 sẽ rút ngắn quá trình phát triển game. Điều này đồng nghĩa với chi phí sản xuất sẽ giảm thấp hơn so với các phần mềm hiện tại. Nó sẽ cho phép các nhà thiết kế đem lại sức sống cho thế giới mà họ tạo ra, thay vì phải ngồi lập trình để xây dựng nên nó.

Tuy không có lời chào mời trước như Epic Games, Square Enix lại gây chấn động lớn tại triển lãm E3 2012 khi bất ngờ xuất hiện với màn trình diễn ấn tượng của công nghệ thiết kế game mới mang tên Luminous Engine. Bộ công nghệ mới này sẽ chạy trên nền game DirectX 11 và được thiết kế nhắm vào thế hệ máy chơi game tiếp theo.

Agni's Philosophy là tên gọi của đoạn phim giới thiệu những kỹ thuật mới trong Luminous Engine đã được Square Enix mô tả như một bản thử nghiệm của trò chơi Final Fantasy. Hình ảnh đều được thực hiện bằng công nghệ thời gian thực (real-time) nên cho chất lượng ngang ngửa phim thực hiện bằng kỹ xảo điện ảnh từ độ chi tiết của nhân vật như người thật cho đến biểu cảm trên gương mặt, kỹ thuật hạt (tia lửa, bụi, cát) vốn là thế mạnh của Unreal Engine 4 cũng được thể hiện rất tốt trong công nghệ mới của Square Enix. Công nghệ này đã giúp xóa mờ ranh giới giữa game và phim cắt cảnh.



Như vậy, các nhà phát triển game trên thế giới sẽ có thêm ít nhất 2 phần mềm thiết kế đồ họa đẳng cấp là Unreal Engine 4 và Luminous Engine để sáng tạo ra các trò chơi thế hệ mới. Đây cũng được coi như một cú hích để thúc đẩy Sony và Microsoft nhanh tay hơn trong việc phát triển và công bố các hệ máy console tiếp theo của mình.

Di động không ngừng

Triển lãm E3 2012 năm nay đã cho thấy game trên PC hay console không còn là những kẻ mạnh nhất thống trị làng game. Thông qua những công nghệ được giới thiệu như: SmartGlass của Microsoft, Miiverse cho WiiU hay Sony với PlayStation Mobile cùng hàng loạt tính năng, ứng dụng xã hội hỗ trợ iOS và Android được tích hợp trong trò chơi đã cho thấy xu hướng phát triển game và công nghệ ngày càng hướng đến giải trí di động.

Điển hình là Microsoft với sản phẩm SmartGlass, một nền tảng chạy trên các thiết bị di động cho phép người dùng điều khiển Xbox 360 của mình từ một máy tính bảng hay smartphone. Người chơi có thể cài đặt game, lướt web và làm rất nhiều thứ khác ngay màn hình tivi thông qua chiếc điện thoại và máy console của mình.

Nintendo cũng không chịu thua kém khi ra mắt Miiverse, mạng xã hội dành cho WiiU. Ngoài máy console, mạng xã hội này còn nhắm đến việc kết nối nhiều nền tảng khác nhau trong đó thiết bị di động. Chức năng giao tiếp đa nền tảng này sẽ cho phép người chơi hỗ trợ nhau vượt qua các thử thách gặp phải khi chơi game.

Trong khi đó, Sony cũng có một động thái rõ ràng cho thấy chiến lược hướng đến game di động khi đổi tên PlayStation Suite thành PlayStation Mobile. PlayStation Suite là bộ công cụ phát triển game được Sony giới thiệu lần đầu tại E3 2011 cho phép đem các trò chơi PlayStation lên các thiết bị được cấp chứng chỉ PlayStation Certified.

Một điều thú vị nữa được các chuyên gia và nhiều game thủ đã nhận ra đó là xu hướng chơi game trên hai màn hình. Người đi tiên phong cho xu hướng này chắc chắn là Wii U của Nintendo với tay cầm cảm ứng của mình. Tuy nhiên, xu hướng này đã nhanh chóng được mở rộng khi kết hợp console với máy tinh bảng nhờ tính cơ động và khả năng tích hợp nhiều chức năng mới. Các nhà phát triển sẽ có cơ hội giới thiệu nhiều ứng dụng hơn và game thủ sẽ có thêm nhiều cách để trải nghiệm trò chơi.

Mặc dù hiện tại, chưa ai có thể tiên đoán chắc chắn được tương lai phát triển của giải trí di động cũng như sự ảnh hưởng của nó đến game console nói riêng hay xu hướng của ngành công nghiệp game nói chung, nhưng dường như tất cả mọi người đều đã nhận ra tiềm năng hết sức to lớn khi 2 khái niệm này kết hợp lại với nhau.

KHẮC THÀNH

Về phía thiết bị, dù cùng được công bố chính thức tại năm ngoái nhưng do phát hành trước nên trong sự kiện lần này, hãng Sony dường như tỏ ra "lép vế" hơn Nintendo trong số lượng game và việc quảng bá, giới thiệu sản phẩm game trên Vita (so với WiiU). Điểm nhấn có giá trị nhất tại E3 năm nay của PS Vita là Soul Sacrifice, game nhập vai hành động có nội dung và đồ họa vô cùng hấp dẫn.

Nhân vật chính của game là một nô lệ, người đang phục dịch cho một phù thủy quyền uy và tàn bạo. Bất ngờ có được cuốn sách kỳ diệu, một bộ sưu tập các câu chuyện mô tả việc chiến đấu trong quá khứ giữa quái vật và lão phù thủy, người chơi sẽ bước vào thế giới của cuốn sách và tích lũy kinh nghiệm chiến đấu. Nội dung cốt lõi của trò chơi này là khả năng hy sinh các bộ phận trên cơ thể hoặc các trang bị (item) của nhân vật để tạo ra đòn tấn công. Tuy nhiên, các đòn hy sinh này sẽ vĩnh viễn đánh dấu trên cơ thể nhân vật và chúng không phải là một nguồn năng lượng vô hạn.

10 lý do webgame thành công tại Việt Nam

Giải trí nhẹ nhàng

Khác hẳn với thể loại game cài đặt, webgame là hình thức giải trí không đề cao tính phức tạp, chuyên sâu của nội dung và đồ họa trò chơi. Những yếu tố hình ảnh "hoành tráng", tính trạng "cày kéo" hay "đua top" đã được các nhà phát triển webgame lược bỏ nhằm giải quyết bài toán cấu hình máy tính và thay đổi phong cách chơi. Đổi lại webgame trên các MXH hiện nay như Zing Me, Facebook không lựa chọn cho mình những nội dung game phức tạp, chủ yếu là hình ảnh 2D nhẹ theo phong cách teen đậm chất Manga, Anime dành cho những ai muốn giải trí nhẹ nhàng bằng cách trò chuyện, giao lưu, kết bạn với tất cả mọi người. Vào những năm gần đây, các thể loại webgame đã đa dạng hơn và những điểm yếu về đồ họa hay nội dung đã được cải thiện đáng kể khiến game thủ hài lòng hơn với khẩu vị giải trí mới.

KHÔNG PHẢI NGẪU NHIÊN WEBGAME TRỞ THÀNH MÓN GIẢI TRÍ HOT TRÊN THỊ TRƯỜNG HIỆN NAY. CÓ 10 LÝ DO CHÍNH ĐỂ DÒNG SẢN PHẨM TỪNG ĐƯỢC COI LÀ "NHẸ KÝ" NÀY VƯƠN LÊN "NẶNG KÝ" TRƯỚC GAME CÀI ĐẶT.

"Đấu trí" thay "đấu sức"

Webgame đa phần sử dụng hình thức "đấu trí" thay cho "đấu sức" thể loại nhập vai, trong đó thể loại game chiến thuật được phát triển rất mạnh với đa phần các sản phẩm webgame đang có tại Việt Nam. Việc gamer "đổi món" giải trí từ game cài đặt qua webgame cho thấy một xu hướng tất yếu của giải trí game, đó chính là luôn cần những thể loại giải trí mới, phù hợp với sở thích của cộng đồng online. Chơi webgame, game thủ dễ dàng bỏ qua những yếu điểm kỹ thuật của loại sản phẩm "siêu nhẹ" này. Thay vì nhập vai vào câu chuyện Kim Dung thì nay họ là một vị vua hay danh tướng có tài điều quân khiển tướng thần tốc, được "đấu trí" thay cho "đấu sức" chặt chém như game cài đặt. Theo một điều tra mới nhất thì có 61,8 % độc giả Game Thủ.net cho biết họ có tham gia chơi webgame, một con số khá ấn tượng.

Có một xu thế dịch chuyển nhân sự làm game trong thị trường game Việt khi một bộ phận không nhỏ nhân sự kinh nghiệm lâu năm từ các NPH Game lớn đã tách ra lập các công ty nhỏ để chuyên kinh doanh webgame. Đó là sự hình thành của những công ty game nhỏ như SGame, SSGroup, Vivoo Game, SunSoft… trong thời gian gần đây. Sự hình thành các công ty này phần nào đã phá bỏ thế "kiềng ba chân" do VNG – FPT – VTC thiết lập trong nhiều năm QUA trong thị trường GO tại Việt Nam, đồng thời cũng báo trước một cuộc cạnh tranh khá quyết liệt trong mảng thị trường nội dung số trong thời gian tới.

Chi phí đầu tư thấp

Giá mua một game game cài đặt hay FPS thì luôn đắt hơn cả chục lần so với mua webgame. Trước sự khó khăn khi phát hành cộng với việc giá thành rẻ, các nhà phát hành (NPH) đã chọn webgame, một giải pháp thay thế hoàn hảo trong bối cảnh hiện tại. Với chi phí đầu vào thấp, chi phí vận hành cũng không cao, tiền thu về cũng không hề ít thậm chí còn nhiều hơn rất nhiều so với việc kinh doanh game cài đặt.

Phát triển cùng MXH

Với đặc tính dễ chơi, dễ nhìn và đặc biệt là rất tiện lợi để "giết thời gian", những game online social này nhanh chóng trở thành "món ăn" ưa thích của các tín đồ Internet - Những người có sở thích lên mạng hay ngồi máy tính để giết thời gian rảnh rỗi. Game trên mạng xã hội đã bùng nổ tại Việt Nam từ 1-2 năm trở lại đây với sự phổ biến của mạng xã hội Facebook và hàng loạt các mạng xã hội trong nước như Zing Me, Banbe.net, Go Online…. Ba NPH lớn ở Việt Nam đều có mạng xã hội của riêng mình và muốn thu hút cũng như giữ chân các thành viên, họ phát hành các webgame trên mạng xã hội của mình.

Dễ dàng tự phát triển

Một số NPH game lớn như VNG hay FPT nhận ra rằng tự phát triển một game nhập vai là điều rất khó khăn và gần như không thể. Trong khi làm một webgame thì nhanh, chi phí thấp mà lại có doanh thu ngay. Sự kiện game Ủn Ỉn và Khu vườn trên mây của VNG tự phát triển và xuất khẩu qua thị trường GO Nhật Bản đã minh chứng cho khả năng sản xuất webgame "made in Việt Nam" thuần Việt 100%.

Thoát nạn "auto"

Có rất ít webgame sử dụng auto, bởi nội dung, tính năng game đơn giản và auto là không cần thiết. Hơn thế nữa thì vấn nạn auto trong game nhập vai, và đặc biệt là những auto có khả năng "siêu việt" thực hiện tới 99% nhiệm vụ như trong VLTK đã khiến nhiều gamer bị "ức chế" đến nỗi bị "ám ảnh". Họ mong muốn được chơi một game "bình đẳng" hơn và đó cũng là một lý do khiến gamer lựa chọn webgame.

Quà tặng ingame "như mưa"

Với webgame, dường như các NPH dành cho sự hỗ trợ "hào phóng" hơn hẳn game nhập vai nhằm giúp game thủ nhanh chóng làm quen và trải nghiệm game. Minh chứng là webgame nào ra mắt cũng kèm theo cơn mưa quà tặng, gift code dành cho tân thủ. Đi kèm với quà tặng free lúc nào cũng có hàng loạt sự kiện hấp dẫn với phần thưởng không chỉ trong game mà còn có hiện vật giá trị từ NPH. Không những vậy, rất nhiều game còn có hệ thống tặng quà mỗi ngày, mỗi mức level. Sự hỗ trợ ban đầu quan trọng này đã giúp game thủ khám phá game một cách dễ dàng hơn.

Gần gũi với văn hóa đọc của người Việt

Đại đa số những webgame hiện nay trên thị trường Việt Nam đều xuất xứ từ Trung Quốc. Những webgame này đều được xây dựng dựa vào một giai đoạn lịch sử cổ đại hay một tác phẩm văn học nổi tiếng của các cây đại thụ trong văn học Trung Quốc - những tác phẩm mà ít nhiều đã được phổ biến ở Việt Nam từ lâu. Ví như game Thủy Hử dựa vào tác phẩm cùng tên của Thi Nại Am; game Song Long Đại Đường dựa vào cốt truyện của tác phẩm Đại Đường Song Long truyện của Huỳnh Dị; Tam Quốc Truyền Kỳ, Anh hùng Tam quốc, Ngũ Hổ Tướng… dựa vào tác phẩm kinh điển Tam quốc Diễn nghĩa của La Quán Trung.

Đỡ tốn thời gian

Điểm mạnh nhất của webgame chính là người ít thời gian chơi game vẫn có thể chơi dễ dàng bất cứ đâu và bất kì thời điểm nào. Đối với những gamer là người đi làm thì việc chơi webgame là thích hợp bởi họ chỉ có thể tranh thủ lúc rảnh rỗi vào giờ trưa hay cuối giờ làm buổi chiều để chơi game.

Giải pháp cho nhà phát hành (NPH) nhỏ

Để điều hành một game cài đặt đòi hỏi lượng lớn nhân sự cũng như kinh nghiệm làm game nhiều năm. Và chỉ một số ít các NPH game lớn như VNG, FPT Online hay VTC Game là đủ sức thực hiện việc này. Các công ty game nhỏ thì cơ hội để điều hành một game cài đặt là rất khó khăn, vì vậy lựa chọn webgame để phát hành sẽ là "vừa sức" với họ.

PHỤNG LONG

Cần có góc nhìn tích cực hơn về game

GẦN ĐÂY, BÁO GIỚI TRONG NƯỚC ĐỒNG THANH CẢNH TỈNH VỀ TÌNH TRẠNG MỘT BỘ PHẬN BÁO CHÍ SA ĐÀ VÀO CHUYỆN GIẬT GÂN, CÂU KHÁCH, TỰ MÌNH "LÁ CẢI HÓA" TRONG MẮT BẠN ĐỌC. SONG KHÔNG MẤY AI ĐỂ Ý RẰNG, NHỮNG CÁCH NHÌN LỆCH LẠC VỀ THÔNG TIN ẤY TỪ LÂU ĐÃ ĐƯỢC ÁP ĐẶT CHO MÔI TRƯỜNG GAME.

Tin nhầm "lá cải"

Rất nhiều game thủ từng phàn nàn rằng, từ trước đến nay, chưa bao giờ có một môi trường giải trí bị "vùi dập không cần xét xử" như các trò chơi trực tuyến nói riêng và hoạt động game nói chung. Gần như định hình trong quan niệm của nhiều phụ huynh, kể cả những người trong môi trường sư phạm, các trò chơi trên máy tính luôn gắn với nguy cơ làm tha hóa bọn trẻ, kích động bạo lực, là động cơ gây ra những tệ nạn và hành vi vi phạm pháp luật ở giới trẻ. Bỏ qua những thông tin đa chiều về các giá trị trò chơi có thể mang lại cho giới trẻ, câu trả lời thẳng thừng của nhiều cha mẹ là tuyệt đối cấm con cái chơi game.

Điều đáng tiếc là không ít những quan niệm ấy của các bậc cha mẹ không hề xuất phát từ một kết quả điều tra khoa học hay chứng cớ rõ ràng nào của giới chuyên môn về tâm lý xã hội học. Ngược lại, nhiều người chỉ vin vào một số thông tin được đăng tải đậm đặc và khai thác lê thê trên các trang báo, trang thông tin điện tử mà họ tình cờ đọc thấy. Không ai đặt vấn đề lại, rằng mức độ chính xác của những thông tin ấy thế nào.

Đơn cử một số bài viết từng đăng đi đăng lại trên một số tờ báo thời sự về tình trạng

"nghiện game online" ở các quán Internet công cộng. Hầu như các bài này đều tả chung những khung cảnh tối om, hôi hám, chật chội, với những thanh thiếu niên bẩn thỉu, nhếch nhác ngồi cắm mặt vào màn hình, chơi game quên ngày quên tháng. Rồi những đoạn miêu tả hành vi, cử chỉ rất thiếu văn hóa của những thanh thiếu

niên ấy khi chơi game, những đoạn trích lời ta thán của các bậc phụ huynh nào đó vì con cái hư hỏng do game.

"Chúng tôi nghi ngờ những phóng viên viết bài đó chưa hề đi thực tế, vì các bài viết đều na ná nhau, với những tình tiết nói đi nói lại, dù bài được đăng năm 2005 hay năm 2010. Nếu mô tả môi trường trò chơi mà chỉ dừng ở những bài viết kiểu đó, bất kỳ ai cũng có thể viết được", một quản trị diễn đàn GameVN thẳng thắn bày tỏ như vậy.

Đáng nói hơn, một số tờ báo, trang tin điện tử còn đặc biệt câu kéo môi trường game vào dòng thời sự bám theo những vụ án, sự kiện nóng. Cụ thể, ở những vụ án giết người như Lê Văn Luyện, Nguyễn Đức Nghĩa, các báo này có thể nói đã khai thác đủ mọi góc cạnh, bất chấp có hợp lý và cần thiết hay không, miễn là lôi kéo được đông đảo bạn đọc theo dõi. Để rồi dù Nguyễn Đức Nghĩa thích cá độ trên mạng, Lê Văn Luyện không hề mê trò chơi trực tuyến, các báo vẫn có những bài viết "phạm tội vì nhiễm từ game online", "hành vi máu lạnh giết người là bắt chước trong game".

Kéo theo những nhận định từ chỗ mơ hồ đến kết tội như vậy, hàng loạt bài báo đua nhau ra đời, chỉ trích nặng nề môi trường chơi game, đến mức đông đảo game thủ phải lên tiếng phản đối. Đến khi một số người chơi game lần theo thông tin, chỉ ra sự thật rằng game không liên quan gì đến tội ác giết người, những kiểu khai thác thông tin chủ quan ấy mới chấm dứt.

Song các tờ báo tư duy khai thác ấy vẫn tiếp tục dùng mô típ "đã là xấu, phải gắn với game". Một nữ sinh bán dâm để lấy tiền mua sắm đua đòi, chỉ có một phần thích game, sẽ được tô đậm tâm lý nghiện game hơn là động cơ vật chất. Một nhóm trẻ côn đồ tổ chức các vụ trấn lột, trộm cắp, lấy tiền ăn tiêu, chat mạng và chơi game, qua lăng kính các tờ báo câu khách, chỉ còn có động cơ nghiện game.

"Những bài báo như vậy, không gọi là lá cải thì gọi là gì. Thậm chí so với những bài báo kể lể những chuyện nhảm nhí, chi tiết rẻ tiền về ngôi sao này, nhân vật kia, cách khai thác thông tin bịa đặt như thế còn đáng bị lên án hơn, vì chúng đi ngược lại những tiêu chí đạo đức mà mỗi con người đều cần tuân thủ, chưa nói là nhà báo"-Một admin diễn đàn mạng cật vấn.

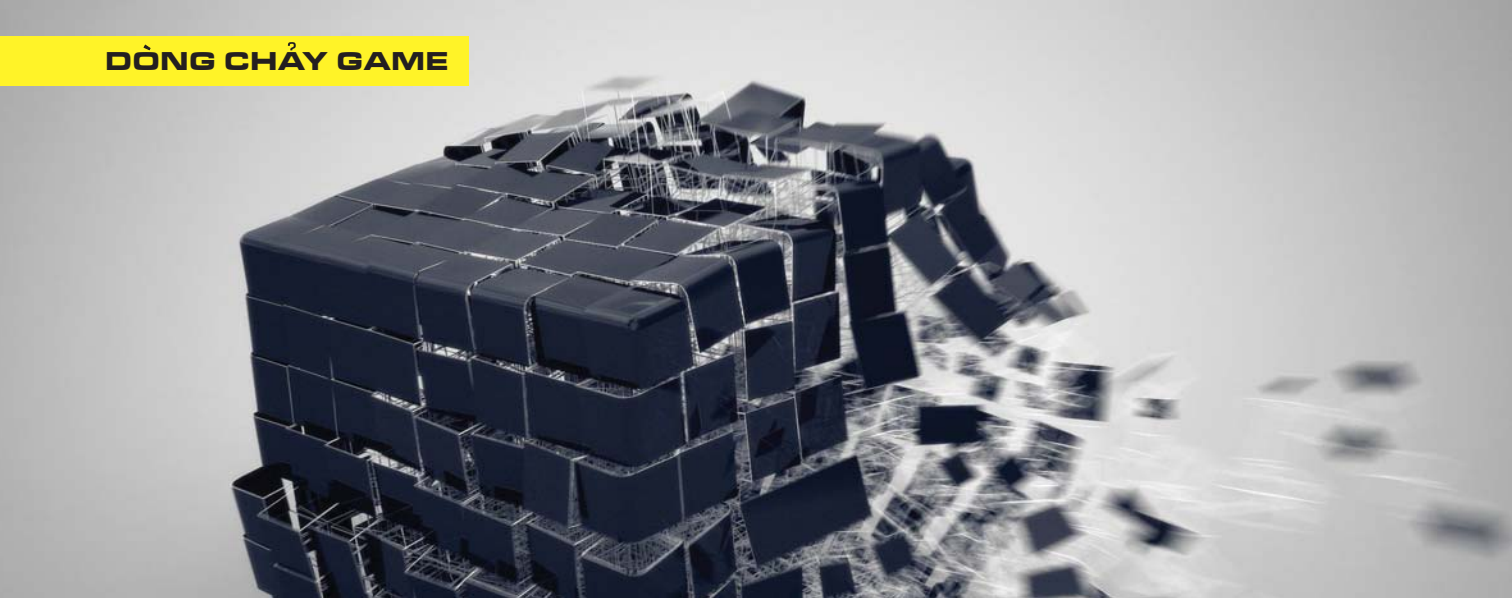
Cạnh tranh không lành mạnh

Tất nhiên, đa số game thủ đều nhìn nhận, trong môi trường giải trí game hiện tại, đương nhiên có những cá nhân biểu hiện không tốt, có hành vi thiếu kiểm soát do lậm game. Song họ luôn bị tổn thương khi các tờ báo lấy game làm công cụ để mô tả cái xấu, các ác trong xã hội. Một bài viết ở trang game.playpark.vn đúc kết: "Có thể nói, những tín hiệu trên đã cho thấy một sự thật đằng sau sự hăng hái chống game một cách bất thường của các tờ báo "không chuyên game". Đó là con đường nhanh nhất để leo thang thứ hạng, để nổi tiếng và tăng lượng người đọc cho mình".

Rõ ràng, một khi vẫn có những tờ báo lấy tiêu chí câu khách, giật gân làm nền tảng bài vở, dư luận xã hội sẽ bị tác động để duy trì góc nhìn lệch lạc về môi trường game. Điều này khiến hình ảnh môi trường game trong tâm lý xã hội càng thêm xấu đi, bị bóp méo cực đoan mà không cần có sự đính chính hay giải thích.

Theo nhiều game thủ, nếu thực sự trong thời gian tới, các thông tin chính thức về tình hình chấn chỉnh môi trường báo chí, ngăn chặn loại bỏ những dạng báo chí "lá cải", khai thác thông tin không đúng được công khai, thì đã đến lúc cần xóa đi góc nhìn lệch lạc về môi trường game. Những nhà quản lý, các nhà báo, và cả cộng đồng cần được tiếp cận những thông tin 2 chiều và khách quan về môi trường game, đặc biệt là game online, để có sự đánh giá đúng mức và thực chất. Có vậy, định hướng ngành công nghiệp game Việt Nam, của môi trường game nội địa với hơn 12 triệu game thủ, mới được hiểu đúng và tích cực hơn.

THANH NGUYÊN



Chợ game ngày càng đông kẻ bán

TRONG VÀI THÁNG QUA, CÁC NHÀ PHÁT HÀNH GAME ONLINE KHÔNG TUYỂN NHÂN SỰ Ồ ẠT. TUY NHIÊN, NHÂN SỰ CẤP CAO LẠI KHÔNG NGỪNG DI CHUYỂN.

Nếu như trước đây thị trường game online Việt Nam chủ yếu chỉ có "tứ trụ" là Asiasoft, FPT Online, VinaGame (sau này đổi tên thành VNG), VTC Game thì nay đã có nhiều công ty phát hành game mới xuất hiện khiến thị trường càng thêm sôi động.

Sau một thời kỳ phát triển, nhân sự chính yếu từ các công ty game lớn đã tách ra lập các công ty game nhỏ. Điều này có thể thấy qua diễn biến tại VNG, FPT Online và VTC Game.

Năm 2009, SGame được thành lập với sự góp mặt của những nhân sự làm game hàng đầu Việt Nam là Nguyễn Anh Dũng, Nguyễn Mạnh Linh, Lê Hữu Thành. Nguyễn Anh Dũng từng góp phần đưa Audition, Đột Kích về Việt Nam. Điểm nổi bật là những nhân vật này luôn đưa được những sản phẩm có sự khác biệt cao tới cộng đồng, tạo nên làn sóng giải trí mới như game nhảy hay game bắn súng. Khi về SGame họ cũng đưa ra được những sản phẩm mang tính đột phá.

Năm 2011, SSGroup tách ra từ VNG. Công ty này hình thành bao gồm 4 công ty nhỏ chuyên kinh doanh game. Không ít nhân sự quan trọng của VNG như Lê Hoàng Sơn (vận hành game), Nguyễn Hoàng Tuấn Anh (đối ngoại) cùng một vài cựu giám đốc sản phẩm.

Cùng năm 2011, phải kể đến công ty Vivoo tách ra từ FPT Online với 2 nhân vật chủ chốt là Lương Công Hiếu và Lê Phương Đông.

Một công ty đáng chú ý khác là G247, trước đây chuyên làm dịch vụ (taskforce) cho các công ty game tại tỉnh thành. Nhân sự ở đây phần lớn là từ bộ phận Sale của VNG tách ra làm riêng.

Gần đây, trong quí II/2012, CMN Game vừa được thành lập. Ban lãnh đạo của công ty này bao gồm các cựu lãnh đạo của FPT Online. Để bù đắp, FPT Online cũng đã tuyển về các lãnh đạo mới từng làm cho VTC Game.

Có nhiều lý do mà nhân sự cấp cao từ các công ty game tách đi. Một số ra đi vì các mâu thuẫn chính trị trong tổ chức nội bộ công ty cũ. Một số công ty tiếp nhận thêm vốn đầu tư bên ngoài dẫn đến việc phải thay đổi bản sắc văn hóa vốn có, dẫn đến tình trạng một số lãnh đạo cấp cao bị hạn chế quyền hạn, không được như trước đây. Một số khác ra đi vì chí hướng, muốn độc lập hơn.

Các công ty game nước ngoài cũng xuất hiện, nhất là các công ty Trung Quốc. Dù qui mô và luật lệ có ra sao đi nữa thì Việt Nam vẫn là thị trường có thể mang lại lợi ích cho các công ty này. Điều dễ thấy là các công ty Trung Quốc, Hàn Quốc sẽ thu hút bớt nhân sự giỏi của các công ty Việt. Một chuyên gia nhận định rằng công ty game sẽ cạnh tranh và "giết" nhau bằng nhân sự, chứ chưa phải thị phần.

Không phải công ty nào thành lập cũng đã có game cấp phép để phát hành chính thức. Tuy nhiên, điều này cho thấy các doanh nghiệp game này đang chờ đợi và đón đầu một tương lai sáng sủa hơn của thị trường game online Việt Nam.

HUY THẮNG

Game online cứu tinh cho doanh nghiệp máy tính Đà Nẵng

Nhận định này được nhiều đơn vị kinh doanh máy tính tại Đà Nẵng thừa nhận, bởi 6 tháng đầu năm 2012 vừa qua, hệ thống phòng game online đã trở thành đối tượng khách hàng quan trọng của các công ty máy tính địa phương. Nhiều đơn vị quy mô và hoạt động mạnh, như Phi Long, Phương Tùng, Xuân Vinh… đều đã chuyển toàn bộ đội ngũ kỹ thuật, bán phần cứng vào việc hỗ trợ cho các phòng game, cơ sở cung cấp dịch vụ Internet công cộng trên địa bàn, thay vì chú trọng phục vụ cho các tổ chức, doanh nghiệp ứng dụng CNTT trên địa bàn như trước.

Một đại diện bán hàng công ty tin học Phi Long nói, đây là hướng thay đổi linh động cần thiết để doanh nghiệp giảm bớt gánh nặng chi phí đã biến thành áp lực trong thời gian qua. Tình trạng đóng băng hàng hóa, dịch vụ vì thị trường máy tính sút giảm sức mua nặng nề gần 1 năm nay đang đe dọa sự tồn tại những đơn vị tin học tại Đà Nẵng, buộc các doanh nghiệp cắt giảm mọi kế hoạch dài hơi, chỉ còn giữ những dịch vụ có ngay thu lập tức.

Theo đó, với hơn 600 cơ sở sẵn có tại địa phương, dịch vụ chăm sóc các phòng máy game online, dịch vụ Internet đã nhanh chóng trở thành lựa chọn của các doanh nghiệp máy tính. Các doanh nghiệp thừa nhận, việc có được thêm 1 phòng máy để làm các dịch vụ cài đặt, sửa chữa, bảo trì thay thế linh kiện, và phục vụ cập nhật các trò chơi trực tuyến, chí ít sẽ giúp giải quyết được 2 – 3 nhân viên kỹ thuật mỗi ngày. Các khoản thu từ những dịch vụ này, cho dù không cao, nhưng vẫn tốt hơn nhu cầu cài đặt sửa chữa máy tính tận nhà hay chăm sóc mạng cục bộ ở các doanh nghiệp.

Một số chủ phòng game và nhân viên hỗ trợ của các nhà phát hành FPT Online, VNG, VTC Game… bày tỏ, họ rất bất ngờ khi nhận lời mời gọi hợp tác đầy săn đón từ các công ty máy tính. Trước đây, sự tồn tại của họ không được các doanh nghiệp máy tính đánh giá cao, vì kinh phí đầu tư hạn hẹp mà đòi hỏi chăm sóc bảo trì lại rất rắc rối. “Bình quân mỗi ngày, chúng tôi có hàng chục sự cố máy tính, linh kiện xảy ra bởi người chơi, và cần cài đặt cả hàng chục game online nếu có sự cố kỹ thuật nào đó. Do đó, chúng tôi luôn bị từ chối phục vụ nếu không thật sự quen biết hay khéo léo với nhân viên kỹ thuật các công ty. Nhưng hiện tại đã khác, đa số nhân viên kỹ thuật đều rất vui vẻ làm việc với chúng tôi, và các công ty máy tính đều lập tức cử người đến kiểm tra, thay thế linh kiện thiết bị khi chúng tôi thông báo”. Chủ 1 điểm game online ở đường Phan Châu Trinh tâm sự như vậy.

Theo đánh giá của 1 số nhân viên hỗ trợ game online, mùa hè 2012 này sẽ tiếp tục nóng với hàng chục trò game lần lượt được các nhà phát hành tung ra. Dù chỉ có chi phí cài đặt cập nhật khoảng 5 ngàn đồng/máy tính, song chắc chắn lượng trò chơi này sẽ tạo thêm cơ hội giải quyết nhân lực lao động cho các công ty máy tính. Tình hình này, biết đâu sẽ giúp cải thiện thêm suy nghĩ của xã hội, rằng các phòng game online chỉ là cái ổ tệ nạn, đáng lên án như lâu nay.

UYÊN NGHI

COSPLAY GAME:

SAU NGỌC TRINH LÀ PHƯƠNG TRINH

Tháng Sáu mùa hè nóng bỏng hơn với hàng loạt hoạt động cosplay tại Việt Nam và trên thế giới.

COSPLAY THẾ GIỚI

Cứ tháng 6 đến, game giới không thể quên sự kiện triển lãm game lớn nhất E3 tại Los Angeles, Mỹ. Đến hẹn lại lên, nhiều tựa game mới "tới tấp trình làng" cùng nhiều cô người mẫu xinh đẹp.

E3

Trong nhiều loạt hình ảnh cosplay trên thế giới, nổi bật là 2 bộ cosplay của Nữ thần sấm và Spiral Cat.

Spiral Cat
(Diablo III và League of Legends)

Nếu như Ngọc Trinh từng "nóng" với cosplay Chân Long Giáng Thế thì tháng Sáu này có Angela Phương Trinh trong Chiến Ca.

COSPLAY TRONG NƯỚC

Trong tháng 6/2012, 3 game Dragonica Hùng Bá Thiên Hạ, Shinobi Online cũng có khá nhiều hoạt động cosplay thú vị hòa cùng phái đẹp.

Tuy nhiên, điểm nóng của cosplay tháng 6 dồn về các người mẫu game đẳng ấp cao hơn. Nhóm vật cản tiếp tục tung ra bộ ảnh Đột Kích đầy ấn tượng và sáng tạo. Rồi đến Truyền Thuyết Bóng Đêm thể hiện cosplay thông qua "Miss Ngôi Sao" Phạm Tố Quyên và "Siêu mẫu châu Á" Phan Hà Phương. Chưa dừng ở con số 2, lần đầu tiên, game Chiến Ca mời đến tứ mỹ nhân làm đại diện, bao gồm Chi Pu, Angela Phương Trinh, Andrea Aybar và Huyền My. Họ đều là những "hot girl" được giới trẻ Việt ưu thích hiện nay.

VĂN VŨ

Chi Pu

"Trong khi cả thế giới sục sôi với những trận cầu hấp dẫn tại EURO 2012, **FIFA Online 2** trong tháng 6 này sẽ cho ra mắt tính năng **EURO MODE**. Đây là tính năng mô phỏng EURO trong FIFA Online 2 và các NQL sẽ có cơ hội được sống trong một bầu không khí thể thao thực thụ dưới sự tranh đua quyết liệt, căng thẳng, kịch tính của 16 đội bóng hàng đầu châu Âu hiện nay. Phần thưởng xứng đáng sẽ dành cho người chiến thắng. Tận hưởng EURO cùng FIFA Online 2."

Chi tiết tại http://FIFAOnline.go.vn

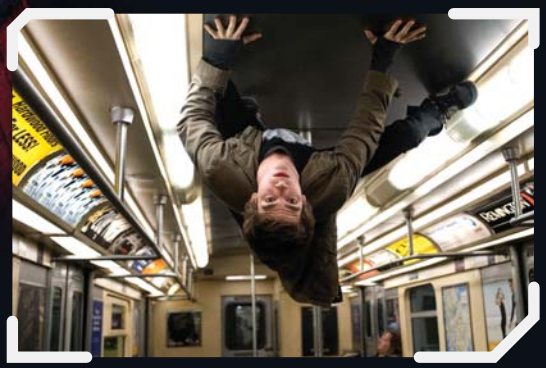
Phạm Tố Quyên và Phan Hà Phương
(Truyền Thuyết Bóng Đêm)

Nhóm Vật Cản
(Đột Kích)

Huyền My

Andrea Aybar

SPIDERMAN
SIÊU NHỆN TÁI XUẤT



Trong danh sách đề cử đạo diễn cho bộ phim bom tấn Siêu nhện tái xuất (The Amazing Spider Man) gồm toàn những bậc thầy "phù thủy" nổi tiếng trong giới Hollywood như James Cameron (Titanic, Avatar), Wes Anderson (Fantastic Mr. Fox, Moonrise Kingdom) và David Fincher (The Social Network, The Girl with the Dragon Tatoo), thì Sony lại tuyên bố Marc Webb là người được "cân đo đong đếm" và chính thức được Sony "chọn mặt gửi vàng" giao cho vị trí đạo diễn vinh dự. Vậy lí do gì Sony lại chọn Marc Webb, một đạo diễn trẻ từng chỉ đạo video clip ca nhạc cho các rock band nổi tiếng như No Doubt, 3 Doors Down, Green Day, hoàng tử nhạc Pop Jesse McCartney và ông hoàng nhạc rap Kayne West và P.Diddy, và tác phẩm gần đây nhất là bộ phim đầu tay gây ấn tượng với các nhà phê bình 500 ngày yêu (500 Days of Summer) năm 2009?

Không như những bộ phim đề tài siêu anh hùng khác, đem góc nhìn chú trọng vào nhân vật siêu anh hùng, Marc Webb với cái đầu tư duy theo hướng của riêng ông, chú trọng mạnh hơn vào tính nhân văn của cốt truyện. Với Marc Webb, sức hút của bộ phim không chỉ nằm ở chỗ phô diễn kỹ xảo, mà nó còn phải toát lên được những cảm xúc thật như ngoài đời vậy. Thế thì làm sao để lột tả nên một Peter Parker như chưa từng ai đã lột tả trước đây? Nam diễn viên người Anh Andrew Garfileld (The Social Network, Never Let Me Go) dù là gương mặt mới toanh của Hollywood, được chọn thay thế cho nam diễn viên Tobey Maguire hóa thân vào vai Peter Parker, nhưng lại được khán giả và giới chuyên môn đánh giá cao. Andrew Garfiled được Marc Webb đặt vào một mạch truyện hoàn hảo theo mô hình domino – khi một sự kiện diễn ra, nó kéo theo một chuỗi sự kiện khác, để kéo theo toàn bộ bức màn vén mở.

"Quân cờ đầu tiên trong mô hình domino chính là khung cảnh Peter bị bố mẹ bỏ lại phía sau. Tôi đặt câu hỏi trong đầu khi mường tượng cảnh ấy, đặt mình vào vị trí của Peter Parker: nếu tôi là cậu bé, tôi sẽ nhìn thế giới bằng một con mắt khác chứ? Tôi sẽ lớn lên một cách vô tư, hay tự sâu thẳm bên trong, tôi đã không còn tin tưởng cuộc đời nữa rồi? Tuổi thơ đầy sóng gió đã biến Peter thành một cậu bé luôn nghi hoặc, nhạy cảm và luôn ở thế phòng thủ với những bất biến có thể xảy ra bất cứ lúc nào" Marc Webb chia sẻ. "Tôi muốn làm mọi thứ khác đi, khác những người đi trước từng làm. Tôi có cảm giác chúng ta biết mọi điều về Người Nhện, về hào quang, sự dũng cảm và tất cả mọi thứ hay ho khác, nhưng chúng ta thật sự biết gì về Peter Parker? Hầu như chẳng ai quan tâm đến khía cạnh này đủ nhiều trước đây, cho đến khi The Amazing Spider Man ra đời, đào sâu vào những phần sâu thẳm nhất bên trong người anh hùng Người Nhện. Để từ đó, ta hiểu anh không chỉ là người hùng dưới lớp áo giáp và những cú nhào lộn thót tim, mà còn dưới nhân ảnh của một con người hoàn toàn bình thường, như tất cả mọi người trong chúng ta".

THANH VÂN

THÔNG TIN

ĐẠO DIỄN: Marc Webb

DIỄN VIÊN: Andrew Garfield, Emma Stone, Rhys Ifans, Denis Leary, Martin Sheen

NGÀY KHỞI CHIẾU: 29/6/2012

GIAI ĐIỆU THẦN CHẾT TRONG DARKSIDERS II

Âm nhạc trong trò chơi Darksiders II là những giai điệu pha trộn giữa nhạc cụ điện tử và âm hưởng mang phong cách nhạc đồng quê do nhạc sĩ từng đoạt giải BAFTA, Jesper Kyd và Giles Lamb, người nổi tiếng với trailer của Dead Island đảm nhận.

Jesper Kyd, nhà soạn nhạc Đan Mạch từng đoạt giải thưởng BAFTA (giải thưởng của Viện Hàn lâm Nghệ thuật Điện ảnh và Truyền hình Anh quốc), người đã nổi tiếng với các bản nhạc mang phong cách riêng trong loạt game Assassin's Creed và Hitman sẽ đảm nhận trách nhiệm sáng tác nhạc nền cho Darksiders II - phần tiếp theo của tựa game phiêu lưu hành động từng được giới phê bình hoan nghênh do studio Vigil Games của THQ phát triển. Ở tuổi 14, Jesper Kyd cùng bạn bè đã viết khoảng 100 giai điệu cho các phần mềm và trò chơi nhỏ. Khi lên 18, ông bắt đầu tham gia thực hiện game với trò chơi đầu tiên là Sub Terania do Sega phát hành.

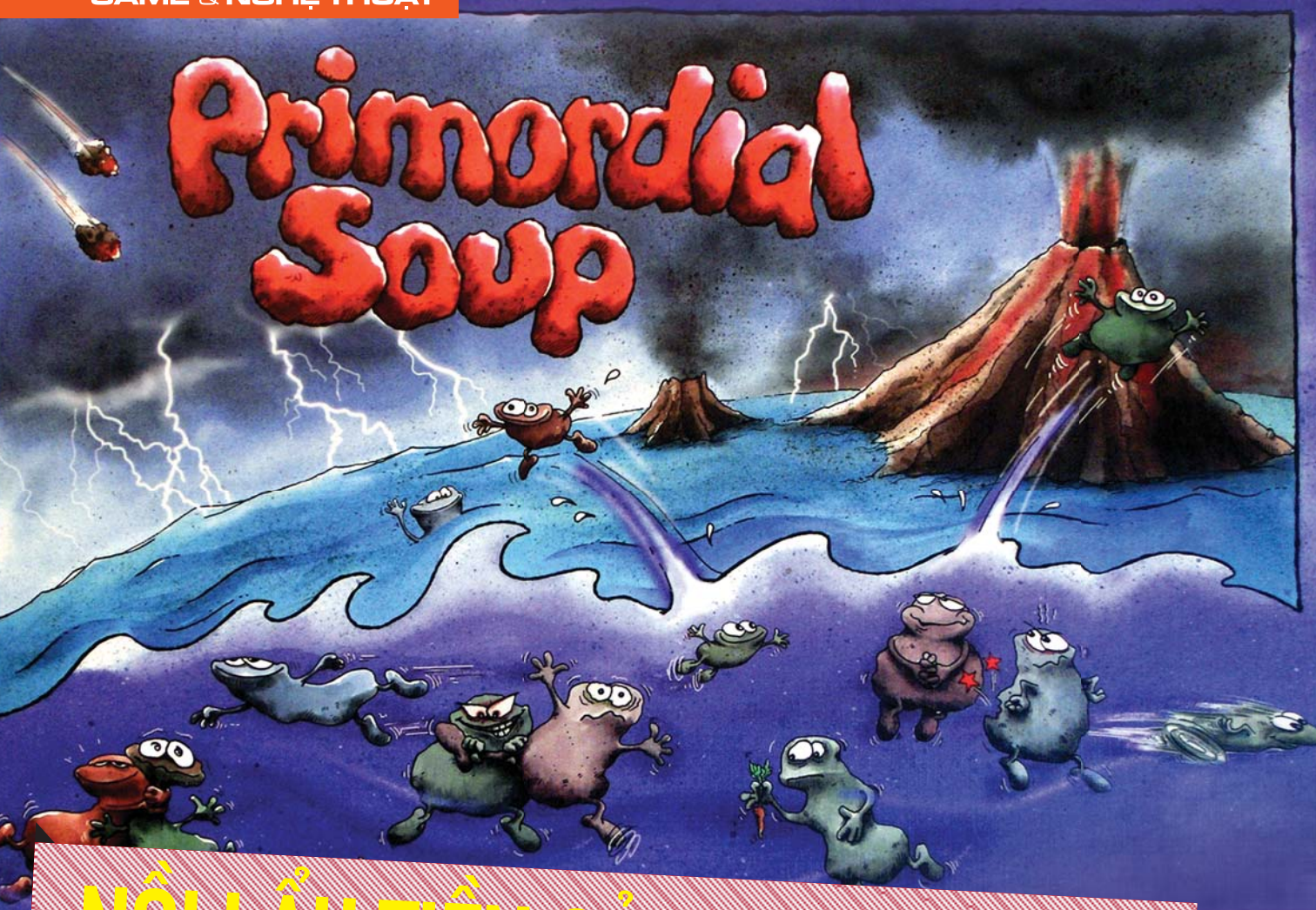
Bên cạnh phần nhạc nền do Jesper Kyd đảm trách, các giai điệu sáng tạo trong từng màn chơi của Darksiders II sẽ được sáng tác bởi nhà soạn nhạc nổi tiếng Giles Lamb. Giles Lamb đã sáng tác nhạc cho hơn 100 chương trình truyền hình, phim điện ảnh và cả các trò chơi. Anh cũng là người góp phần tạo nên trailer ấn tượng cho tựa game Dead Island, trailer này đã vinh dự đạt được giải Sư tử vàng (Golden Lion) tại liên hoan phim Cannes 2011.

Darksiders II được mong đợi là phiên bản viết tiếp câu chuyện trong phần một sau khi chiến binh War đã gây hấn với cả hai thế lực Heaven và Hell. Chính lúc này, một trong 3 người anh em còn lại trong Four Horsemen là Death bắt đầu nhập cuộc và tìm mọi cách bảo vệ cho War. Nhằm truyền tải được cốt truyện hơi "tâm trạng" này đồng thời đem lại cho game thủ những cảm nhận mới về trò chơi, nhà soạn nhạc Jesper Kyd cùng đồng sự đã cố gắng kết hợp nhiều loại nhạc cụ và phong cách âm nhạc khác nhau điển hình là sử dụng kèn túi, ghi-ta dobro và giọng hát đậm chất Ailen. Ông cũng sử dụng rất nhiều âm nhạc điện tử như đàn organ kết hợp với các hiệu ứng và kỹ thuật ghi âm hiện đại. Kết quả thu được là những bản nhạc nền vừa tạo được cảm giác âm u, kỳ quái phù hợp với bối cảnh chủ đạo của Darksiders II, đồng thời có giai điệu mang chút rock và phảng phất âm hưởng của phong cách nhạc đồng quê thường thấy trong các phim cao bồi.

Jesper Kyd chia sẻ: "Darksiders II là một trò chơi tuyệt vời và là một trong các dự án đầy sáng tạo và thú vị mà tôi từng tham gia. Tôi đã hợp tác rất ăn ý với đội ngũ phát triển tại Vigil." Jeremy Robins, giám đốc phụ trách âm thanh tại Vigil Games cũng cho biết: "Thật thú vị khi được làm việc với Kyd. Anh là một nhà soạn nhạc tài năng và cũng là một game thủ tâm huyết. Thế nên anh không chỉ tạo ra các bản nhạc tuyệt vời cho Darksiders II mà còn biết cách làm thế nào để đạt được tối đa tác động âm nhạc đem lại cho người chơi. Về phần Giles, anh đã nổi tiếng với các giai điệu độc đáo và ấn tượng của mình và Darksiders II sẽ lại là cơ hội để game thủ thưởng thức những tác phẩm mới nhất của anh."

Khó có thể nói trước liệu Darksiders II có gặt hái được thành công như phiên bản đầu hay không nhưng từ những thông tin và hình ảnh được hé lộ thì trò chơi hứa hẹn sẽ đem lại cho game thủ những trải nghiệm hành động khó quên. Đặc biệt, game thủ sẽ có cơ hội vào vai chiến binh tử thần Death trên hành trình từ Thiên đàng xuống Địa ngục để đòi lại công lý và tận hưởng cảm giác tự do phóng khoáng như một lãng tử trên lưng ngựa khi lắng nghe những giai điệu âm nhạc miền viễn tây. Darksiders II dự kiến được phát hành chính thức vào tháng 08/2012.

KHẮC THÀNH



NỒI LẨU TIỀN SỬ

Ngày xửa ngày xưa, ở thời kỳ khởi nguyên của thế giới khi mà chưa có sinh vật hoàn thiện nào sinh sống trên Trái Đất này. Những mầm sống đầu tiên của nhân loại chính là những sinh vật đơn bào mà thôi. Trong vai một tổ chức (bộ lạc) sinh vật đơn bào, người chơi sẽ bắt đầu hành trình tiến hóa của mình và đấu tranh để sinh tồn, sinh sôi cũng như phát triển dòng giống mình.

Primordial Soup có thể chơi với 3-4 người chơi và mang tính hoàn toàn giải trí đi kèm với một chút tính chất giáo dục cơ bản cho người chơi. Tuy nhiên Primordial không hề thiếu tính cạnh tranh gay gắt trong từng chút một như giành nhau thức ăn, khu vực sống thích hợp cũng như thi đua tiến hóa thành những dạng mạnh mẽ hơn và tranh chấp trực tiếp với nhau.

Mục tiêu chính của người chơi chỉ bao gồm: sống sót và tiến hóa. Nghe thì có vẻ đơn giản nhưng sau khi bắt đầu chơi bạn sẽ nhận thấy một điều rằng, làm một sinh vật đơn bào thời cổ đại cũng không phải là chuyện dễ dàng gì.

Mỗi lượt trò chơi chia ra làm 6 bước cụ thể :

+ Di chuyển và kiếm ăn
+ Môi trường và thoái hóa Gene
+ Phát triển thêm Gene mới (tiến hóa)
+ Phân tách tế bào (sinh sôi)
+ Đào thải (chết)
+ Ghi điểm

Người chơi sẽ theo thứ tự thực hiện từng bước chung với nhau, sau đó chuyển sang bước tiếp theo. Sau khi hết bước 6 nếu trò chơi chưa kết thúc thì tiếp tục một lượt mới.

DI CHUYỂN VÀ KIẾM ĂN

Bắt đầu trò chơi với 2 đơn bào. Mỗi đơn bào của người chơi là một chủ thể riêng biệt và có khả năng hành động cũng như sinh hoạt riêng. Trong bước đầu này, người chơi sẽ cho đơn bào của mình di chuyển vào kiếm ăn.

Đơn bào có 2 cách di chuyển: thả mình trôi theo dòng đời (theo chiều trôi của dòng nước, quy định bởi lá bài môi trường) hoặc tự lực cánh sinh bơi đi một hướng khác. Trôi theo dòng đời hiển nhiên là dễ dàng và thoải mái hơn nhưng bù lại nhiều khi hướng trôi đó sẽ… tuyệt đường sống của mình. Tự cố gắng bơi sẽ cho đơn bào bơi theo một hướng… ngẫu nhiên và tốn của người chơi 1 điểm BP (điểm sinh học, đơn vị tiền tệ trong game dùng cho tất cả mọi thứ, kể cả sinh sôi và tiến hóa). Người chơi sẽ đổ xúc xắc và xem mình sẽ trôi về hướng nào.

Sau khi di chuyển đơn bào sẽ ăn để sống. Nếu như đơn bào di chuyển đến một khu vực có đầy đủ thức ăn thì không vấn đề gì, nhưng nếu chỗ đó không đủ thức ăn ? Đơn bào sẽ đói và bị ăn một DP – sát thương. Đơn bào nào bị ăn 2 sát thương sẽ bị đào thải (chết).

Đến đây hẳn bạn sẽ tự hỏi, thức ăn của đơn bào là gì ? Xin thưa : nó là…

chất thải của những đơn bào khác. Trò chơi có 4 bộ lạc đơn bào ứng với 4 màu khác nhau. Đơn bào của bạn để sống cần phải ăn 1 cục chất thải của các màu khác màu mình (đơn bào dù sao vẫn còn có danh dự thế nên chúng cương quyết không chịu ăn chất thải của chính mình). Nếu như có đủ chất thải… a hèm lương thực để ăn, đơn bào sẽ no nê và… thải ra lại 2 cục chất thải màu của mình để cho những bộ lạc khác của những người chơi khác có cái mà ăn.

MÔI TRƯỜNG VÀ THOÁI HÓA GENE

Một lá môi trường mới sẽ xuất hiện thay cho lá môi trường cũ. Lá môi trường có 2 thông tin người chơi cần, thứ nhất là hướng trôi cho lượt sau. Thứ hai là ảnh hưởng của tia tử ngoại trong ánh sáng mặt trời giới hạn sự tiến hóa của người chơi. Những người chơi nào có nhiều Gene tiến hóa quá chỉ số quy định sẽ bị tia cực tím kiềm chế và thoái hóa Gene đi bớt sau cho không vượt giới hạn của môi trường.

PHÁT TRIỂN GENE MỚI (TIẾN HÓA)

Người chơi theo thứ tự mua thêm Gene mới bằng điểm sinh học - BP của mình. Mỗi Gene có giá khác nhau và có chỉ số tiến hóa khác nhau. Giá là số lượng BP người chơi phải bỏ ra để phát triển Gene đó, còn chỉ số tiến hóa ảnh hưởng đến người chơi trong bước 2, nếu người chơi có chỉ số tiến hóa quá cao vượt giới hạn môi trường thì sẽ bị thoái hóa Gene.

Phát triển Gene là yếu tố chiến thuật chính yếu của cả trò chơi vì nó cho phép người chơi phát triển theo hướng riêng của mình so với những người chơi khác. Các Gene cho phép người chơi phá luật của trò chơi và cho những đơn bào của mình năng lực mới và mạnh mẽ nhằm có thể phát triển theo hướng mình muốn. Bạn cảm thấy khó kiếm thức ăn ? Hãy mọc thêm vòi để có thể bốc thức ăn đi từ nơi này qua nơi khác trong khi di chuyển. Di chuyển khó khăn ? Hãy mọc chân để di chuyển được hai lần hoặc phát triển tư duy phương hướng để được chủ động chọn lựa hướng đi thay vì ngẫu nhiên. Lười kiếm thức ăn và khát máu ? Hãy mọc răng để… ăn thịt những đơn bào của đối thủ, vừa thỏa mãn cơn đói của mình vừa hạn chế sự phát triển của đối thủ. Quá nhiều đối thủ nguy hiểm nhăm nhe ăn thịt bạn ? Hãy học ngay kỹ năng chạy trốn hoặc phát triển áo giáp, mọc thêm gai quanh mình để tự vệ chống lại những sin h vật thù địch kia. Trò chơi cho phép người chơi tự điều chỉnh bộ Gene của bộ lạc mình nhằm tiến hóa theo hướng mình cảm thấy có lợi nhất, tùy theo đối thủ và môi trường.

Trò chơi có 20 loại Gene khác nhau với tác dụng khác nhau, cho phép người chơi tự do trong việc chọn lựa và phát triển các đơn bào của mình và mỗi lần chơi người chơi có thể thử thay đổi con đường tiến hóa của mình vì thế giới không ngừng thay đổi. Một bộ combo Gene giúp bạn chiến thắng ván trước sẽ rất dễ dàng bị đối thủ phá bằng cách tiến hóa theo hướng khắc chế bạn. Tiến hóa và đào thải tự nhiên là một quá trình tranh chấp thú vị và gay cấn trong mỗi ván chơi Primordial Soup.

PHÂN TÁCH TẾ BÀO (SINH SÔI)

Theo thứ tự, người chơi sử dụng BP để sinh thêm một đơn bào mới cho mình. Càng nhiều đơn bào người chơi sẽ càng có khả năng kiếm thêm điểm để chiến thắng trò chơi những cũng đồng nghĩa với việc kiếm ăn và bảo vệ cho tất cả các đơn bào của mình thêm phần khó khăn.

ĐÀO THẢI (CHẾT)

Những đơn bào đã bị dính 2 DP trở lên sẽ chết trong bước này và hóa thành 2 cục thức ăn mỗi màu để lại trên bàn chơi.

GHI ĐIỂM

Theo thứ tự, người chơi tăng điểm và di chuyển trên cột điểm với số điểm tăng phụ thuộc vào số lượng đơn bào mình có và các Gene mình đã phát triển tiến hóa. Càng nhiều đơn bào sống sót trên bàn chơi và càng nhiều Gene thì người chơi sẽ càng được nhiều điểm. Khi có một người chơi vượt qua được cột mốc điểm chiến thắng thì trò chơi sẽ kết thúc và người chơi cao điểm nhất sẽ thắng (trong trường hợp nhiều người chơi cùng vượt qua mốc).

Bên cạnh sự thú vị và yếu tố giáo dục, trò chơi còn hấp dẫn người chơi ở hình ảnh dễ thương và tính chất hoạt kê của mình. Là một trong những lựa chọn hàng đầu để chơi với trẻ em và gia đình, Primordial Soup sẽ mang đến cho gia đình và bạn bè những trận cười thả giàn và những giây phút thư giãn tuyệt vời.

KHẮC THÀNH

GAME MỚI TRONG THÁNG TỚI!

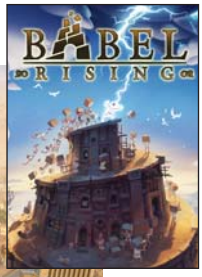
Jeremy McGrath's Offroad

Hệ máy: PC | **Phát triển:** 2XL Games | **Phát hành:** D3Publisher | **Thể loại:** Đua xe | **Ngày phát hành:** 27/06/2012

Trong Jeremy McGrath's Offroad, game thủ sẽ leo lên những chiếc xe tải có động cơ 800 mã lực và tham gia các vòng đua gay cấn bao gồm nhiều hạng mục như Rally Cars, Pro Buggies và Pro Lite Trucks. Chế độ nhiều người hỗ trợ đến 8 người chơi sẽ đem lại cho game thủ những trải nghiệm hào hứng và cả những pha va chạm chân thực ngay trên đường đua.

Babel Rising

Hệ máy: PC | **Phát triển:** Mando Productions | **Phát hành:** Ubisoft | **Thể loại:** Chiến lược
Ngày phát hành: 27/06/2012



Dựa trên một cốt truyện trong kinh thánh, người chơi sẽ vào vai thượng đế và sử dụng sức mạnh thiêng liêng như sấm sét, động đất hay lũ lụt để ngăn chặn dân Babylon xây dựng tháp Babel, ngọn tháp của lòng tự đại nhằm chứng minh sức mạnh con người có thể sánh ngang quyền năng của thần thánh. Babel Rising là trò chơi được làm lại từ phiên bản game di động với môi trường 3D hoàn toàn mới.

Deponia

Hệ máy: PC | **Phát triển:** Daedalic Entertainment | **Phát hành:** Daedalic Entertainment
Thể loại: Phiêu lưu | **Ngày phát hành:** 29/06/2012

Người chơi sẽ dấn thân vào hành trình phiêu lưu thú vị trên hành tinh đầy rác thải với tên gọi Deponia. Bắt đầu từ ngôi làng Kuvaq, một ngôi làng được xây dựng bên trong một đống rác khổng lồ đến khu chợ đen ồn ào và cả các ngóc ngách u ám của hệ thống đường ray của hành tinh. Game thủ sẽ có cảm giác như đang theo dõi một bộ phim hoạt hình vì hình ảnh của Deponia được thực hiện hoàn toàn với phong cách hoạt họa vẽ tay.

Record of Agarest War 2

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Red Entertainment, Idea Factory | **Phát hành:** Aksys Games | **Thể loại:** Chiến thuật | **Ngày phát hành:** 26/06/2012

Một ngày nọ, thế giới bị bao phủ bởi một thứ ánh sáng chói lòa bí ẩn. Kéo theo đó là những tai ương khủng khiếp, ma quỷ bắt đầu lan tràn khắp thế giới như một con đại dịch. Trong số những người sống sót sau thảm họa có Weiss, một chàng trai trẻ bị mất hết trí nhớ. Thông qua người phụ nữ bí ẩn tên Eva, Weiss biết mình đã phạm một tội lỗi nghiêm trọng trong quá khứ và để chuộc tội, anh buộc phải trở thành Vessel với sức mạnh có thể phục hồi sự sống.

The Amazing Spider-Man

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Beenox | **Phát hành:** Activision | **Thể loại:** Hành động
Ngày phát hành: 26/06/2012

Được thực hiện theo bộ phim mới của Columbia Pictures, The Amazing Spider-Man sẽ đem lại cho người chơi những trải nghiệm mới lạ và hấp dẫn. Đầu tiên là khả năng di chuyển tự do bằng tơ nhện, băng qua các tòa nhà cao tầng của thành phố New York với tốc độ chóng mặt hay treo mình trên trần nhà để quan sát. Bên cạnh đó là những cuộc giao chiến với các tên côn đồ cũng như đối đầu với những kẻ thù nguy hiểm nhất của Spider-Man.

NCAA Football 13

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Tiburon | **Phát hành:** Electronic Arts | **Thể loại:** Thể thao | **Ngày phát hành:** 10/07/2012

Phiên bản mới của loạt game nổi tiếng về môn bóng bầu dục lại ra mắt các fan hâm mộ. Hệ thống chuyền bóng mới sẽ thay đổi cách chơi cả với vị trí tiền đạo và cầu thủ đón banh. Bên cạnh đó trí thông minh nhân tạo (AI) khi phòng thủ cũng được cải tiến đáng kể. NCAA Football 13 hứa hẹn sẽ cung cấp cho game thủ những trải nghiệm trên sân cỏ chân thực nhất có thể.

Ice Age: Continental Drift - Arctic Games

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Activision | **Phát hành:** Activision | **Thể loại:** Phiêu lưu
Ngày phát hành: 10/07/2012

Lấy bối cảnh sau khi hòn đảo đang sinh sống bị tan rã, Manny và bạn bè của mình phải lênh đênh trên một tảng băng trôi giữa biển khơi. Họ phải dấn thân vào một chuyến phiêu lưu mới, nơi phải chống lại những sinh vật cướp biển đang nắm giữ một kho báu bí mật. Trò chơi là tập hợp những mini-game như trượt tuyết, đập vỡ băng và vượt chướng ngại vật. Người chiến thắng cuối cùng sẽ giành được kho báu.

Mini Ninjas Adventures

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Side Kick | **Phát hành:** Square Enix
Thể loại: Hành động | **Ngày phát hành:** 27/06/2012

Hãy sẵn sàng nhập cuộc với tư thế của một ninja để chạy, nhảy, đấm, đá và chiến đấu với phong cách hành động tốc độ cao qua 21 màn chơi khác nhau. Game thủ sẽ giúp Hiro giải cứu sư phụ cùng các đồng môn ninja khỏi bàn tay của thế lực Samurai Warlord gian ác.

Spec Ops: The Line

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Yager Development | **Phát hành:** 2K Games
hể loại: Hành động | **Ngày phát hành:** 26/06/2012

Spec Ops: The Line là câu chuyện đầy cảm xúc với bối cảnh là thành phố Dubai, nơi một thời từng là biểu tượng của sự giàu có và sang trọng nay đã bị tàn phá dưới sức mạnh của bà mẹ thiên nhiên. Game thủ sẽ vào vai Đại úy Martin Walker, chỉ huy biệt đội Delta Force tinh nhuệ được lệnh xâm nhập vào khu vực nguy hiểm này và giải cứu Đại tá John Konrad, người bị mất tích trong một trận bão cát.

Project Zero 2: Wii Edition

Hệ máy: Wii | **Phát triển:** Tecmo | **Phát hành:** Nintendo | **Thể loại:** Hành động
Ngày phát hành: 29/06/2012

Trò chơi thể loại hành động kinh dị cho phép game thủ vào vai Mio cùng người chị em sinh đôi Mayu trong hành trình khám phá một ngôi làng bị nguyền rủa. Sau khi Mayu bị một con bướm dẫn sâu vào rừng, Mio không còn lựa chọn nào khác là phải đi theo để rồi cuối cùng họ đều mắc kẹt trong một ngôi làng bị bỏ hoang. Chỉ bằng cách khám phá những bí mật của một nghi lễ cổ xưa, họ mới có thể hy vọng thoát khỏi nơi đây.

Growlanser IV: Wayfarer of Time

Hệ máy: PSP | **Phát triển:** Career Soft , Atlus | **Phát hành:** Atlus | **Thể loại:** Phiêu lưu | **Ngày phát hành:** 24/07/2012

Phiên bản tiếp theo trong loạt game Growlanser dành cho PSP sẽ cung cấp cho game thủ một cốt truyện dài hơn 40 giờ chơi cùng 40 kết thúc khác nhau. Wayfarer of Time kể về một vùng đất, nơi từng có nền văn hóa lẫn công nghệ phát triển mạnh mẽ trước khi gần như bị quét sạch bởi tai ương từ thượng đế. 2000 năm sau, mối nguy hiểm cổ xưa lại xuất hiện và đe dọa hủy diệt mọi thứ, trừ khi có một chiến binh huyền thoại dám đứng lên và chống lại chúng.

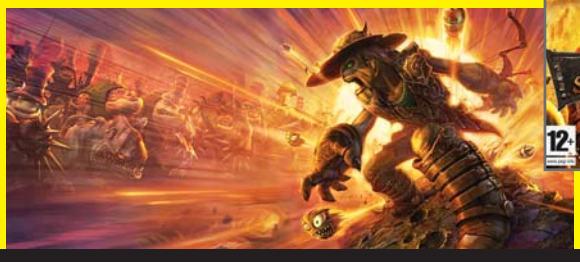
Heroes of Ruin

Hệ máy: 3DS | **Phát triển:** n-Space, Square Enix Europe | **Phát hành:** Square Enix | **Thể loại:** Phiêu lưu | **Ngày phát hành:** 17/07/2012

Heroes of Ruin là một cuộc phiêu lưu hoàn toàn mới về 4 anh hùng bất đắc dĩ nhưng khi kết hợp với nhau, họ tạo thành một liên minh hết sức mạnh mẽ. Sử dụng chức năng StreetPass của 3DS, người chơi có thể bán hay trao đổi những vật phẩm thu thập được từ các trận chiến. Họ cũng có thể thách thức hay tham gia vào những cuộc phiêu lưu của người khác. Những sinh vật đáng sợ, những vùng đất nguy hiểm sẽ đòi hỏi kỹ năng chiến đấu cũng như chiến thuật của từng người chơi.

Oddworld: Stranger's Wrath HD

Hệ máy: PS Vita | **Phát triển:** Just Add Water Developments | **Phát hành:** Just Add Water Developments | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 30/06/2012



Trong Oddworld Stranger's Wrath, người chơi sẽ vào vai của một thợ săn tiền thưởng theo dõi những tên tội phạm đang lẫn trốn ngoài vòng pháp. Sử dụng một hệ thống vũ khí đặc biệt, người chơi sẽ đối mặt với những thách thức từ phía đối thủ trên suốt đường đi. Kết hợp cả góc nhìn thứ nhất và thứ ba, game hứa hẹn sẽ đem lại một trải nghiệm hành động mới độc đáo.

Guardian Cross

Hệ máy: iPhone | **Phát triển:** Square Enix | **Phát hành:** Square Enix | **Thể loại:** Bài ma thuật
Ngày phát hành: 07/2012

Trò chơi thể loại bài ma thuật kết hợp với hệ thống chiến đấu độc đáo. Người chơi sẽ vào vai của một Tamer, người thu thập, triệu hồi và điều khiển các con thú mạnh mẽ được biết đến như những Guardian. Bên cạnh việc tìm cách thắng những ván bài, game thủ còn có nhiệm vụ vén bức màn bí mật về lý do tại sao các Guardian lại bị đánh thức sau một giấc ngủ dài hàng thiên niên kỷ.

Jumping Jupingo

Hệ máy: Android | **Phát triển:** GrinLock Limited | **Phát hành:** GrinLock Limited | **Thể loại:** Phiêu lưu | Ngày phát hành: 30/06/2012

Người chơi sẽ điều khiển Jupingo, một con nhện nhỏ dễ thương qua hơn 30 môi trường chơi khác nhau. Tận dụng các sợi tơ để di chuyển và vượt qua các trở ngại với mục đích cuối cùng là giải cứu các con nhện bé nhỏ khác đang bị một đám sinh vật ngoài hành tinh bắt cóc và nằm rải rác trong các khu rừng, hang động và đầm lầy.

VIP CODE THIÊN LONG BẤT BỘ

VIP CODE GIÁNG LONG CHI KIẾM

NHIỀU VIP CODE KHỦNG ĐƯỢC PHÁT TẠI PMTT ONENET

Chương trình phòng máy thân thiện được sự ủng hộ và quan tâm của rất nhiều phòng máy đang đồng hành cùng OneNet, với những tính năng vượt trội và bất ngờ với nhiều ưu đãi thì phần mềm tính tiền OneNet là một sự chọn thông minh của nhiều phòng máy.

Với nhiều Vip Code được trao tặng tại phòng máy thân thiện thì đây là một điều kiện thuận lợi cho việc kinh doanh và phát triển cho chủ phòng máy, khách hàng chỉ đến chơi tại phòng máy trong thời gian 30 phút sẽ nhận được nhiều Vip Code cực kỳ hấp dẫn.

Với đường truyền của nhà cung cấp mạng FPT phối hợp với phòng máy thân thiện, thì phòng máy của bạn sẽ được nâng cấp băng thông đường truyền lên đến 50Mb, sẽ tạo được sự lôi cuốn khi các game thủ đến chơi tại phòng máy bạn.

Phòng máy thân thiện sẽ thường xuyên tổ chức nhiều chương trình khuyến mãi hấp dẫn. Vừa qua có rất nhiều phòng máy nhận được cơn mưa quà tặng khi tham gia chương trình Vòng Quay May Mắn ; Tung Xúc Xắc – Nắm Chắc Phần Quà. Với các giải thưởng cực bất ngờ như : bộ máy tính cấu hình khủng, bạc Gate, bàn phím, headphone,đồng hồ,….

NHIỀU MÓN QUÀ HẤP DẪN ĐƯỢC TRAO TẶNG

Thường xuyên tổ chức nhiều buổi Offline để tạo điều kiện cho nhiều chủ phòng máy gặp gỡ, trao đổi và chia sẻ kinh nghiệm, góp ý thêm tính năng cho phần mềm.

Ngập Tràn Quà Tặng Tại Phòng Máy Thân Thiện OneNet

HẤP DẪN VỚI EVENT TUNG XÚC XẮC

ĐIỀU KIỆN THAM GIA PHÒNG MÁY THÂN THIỆN

+ Tất cả phòng máy đã và đang sử dụng phần mềm tính tiền OneNet
+ Phòng máy có số lượng >= 13 máy.

QUÀ TẶNG KHI THAM GIA PHÒNG MÁY THÂN THIỆN

+ Tặng nhiều code game hấp dẫn.
+ Tặng tài khoản Fshare Vip có giá trị 500.000 VNĐ
+ Được nâng cấp băng thông đến 50Mb khi dùng đường truyền FPT.
+ Tham gia nhiều Event hấp dẫn.
+ Hỗ trợ khắc phục sự cố máy tính miễn phí.
+ Nhiều quà tặng bất ngờ (bảng nội quy, đồng hồ, áo thun OneNet...)
+ Chiếu khấu cao khi mua bạc gate.
+ Quảng bá thông tin hình ảnh phòng máy miễn phí.
+ Tham tham các buổi offline của phần mềm OneNet.
+ Được hỗ trợ cài đặt game mới phát hành và nhận nhiều Vip Code.
+ Với những phòng máy sử dụng trên 300 ngày sẽ được nhiều ưu đãi bất ngờ.
+ Tặng tạp chí PCWords
+ Tặng voucher giảm giá khi mua hàng tại F-Shop (Theo từng đợt khuyến mãi)

QUÀ TẶNG NỐI TIẾP QUÀ TẶN

NHIỀU MÓN QUÀ HẤP DẪN ĐƯỢC TRAO TẶNG

Chi tiết hơn vui lòng truy cập : http://onenet.gate.vn/

COMPANY OF HEROES® 2

BIỆT ĐỘI ANH HÙNG

Một trong những cái tên lớn nhất của thể loại game hành động chiến lược đã trở lại với phong độ đỉnh cao.

TÊN GAME	COMPANY OF HEROES 2
THỂ LOẠI	RTS
PHÁT HÀNH	THQ
PHÁT TRIỂN	Relic
NGÀY PHÁT HÀNH	Quý 1/2013
ESRB (TUỔI)	Teen
HỆ MÁY	PC

Sáu năm trước, khi nhà phát hành THQ lần đầu tiên tung ra tựa game chiến thuật Company of Heroes, họ đã nhanh chóng tạo ra một con địa chấn mới, một làn sóng "định hình lại thể loại game chiến thuật" như lời nhận xét của nhiều tờ báo game uy tín trên thế giới. Tiếp sau bằng hai phiên bản mở rộng Opposing Fronts và Tales of Valor có phần đuối sức, nhà phát triển Relic và THQ đã tạm ngừng việc phát triển dòng game này trong ba năm trước khi công bố sự trở lại của dòng game bằng phiên bản mới Company of Heroes 2 vào đầu tháng 5 năm nay.

Chân thực và chi tiết

Không phải ngẫu nhiên mà trong thời điểm hiện tại, Company of Heroes đang là tựa game giữ điểm số cao nhất trong thể loại RTS trên web đánh giá game Metacritic. Những ai đã chơi qua phiên bản đầu hẳn sẽ biết rằng lối chơi của COH thiên hẳn về chiến thuật, khi game thường yêu cầu người chơi sử

dụng những toán quân nhỏ một cách hiệu quả hơn là "lấy thịt đè người". COH2 sẽ tiếp tục trung thành với lối chơi này, và thậm chí còn tăng thêm mức độ chi tiết trong mảng chiến thuật của trò chơi. Một tính năng mới mang tên TrueSight được thêm vào, và đây chính là "ngôi sao" mới của cả trò chơi. Về cơ bản, TrueSight sẽ chỉ hiển thị quân đối phương trên màn hình nếu như các đơn vị quân của người chơi có thể nhìn thấy chúng. Nếu đối thủ nấp sau các vật cản như nhà cửa, cây cối hoặc các chướng ngại tự nhiên khác, bạn sẽ không thể nhìn thấy chúng trên màn hình cũng như trên bản đồ của mình. Tưởng chừng như đơn giản, nhưng thực tế TrueSight đã mở ra thêm rất nhiều điều mới mẻ cho game thủ, và khiến cho những chiến thuật như tập hậu, mai phục trở nên hiệu quả hơn bao giờ hết. Mỗi tòa nhà, mỗi ngọn đồi, mỗi rừng cây trong game sẽ trở thành tiêu điểm cho sự tranh đoạt của hai bên, bởi tất cả chúng đều mang giá trị vô cùng lớn trong một tựa game đặt nặng mưu trí và chiến thuật như COH2.

Bên cạnh những tính năng góp phần định hình nên lối chơi chiến thuật của Company of Heroes 2, những chi tiết tưởng chừng "râu ria" cũng sẽ được Relic lưu ý và tái hiện lại đúng theo sự thật cũng như bối cảnh lịch sử. Tuyết sẽ đóng một vai trò hết sức quan trọng trong trò chơi chứ không chỉ làm đẹp cho phần hình ảnh trong vai trò một hiệu ứng thời tiết. Khi tuyết rơi, địa hình sẽ được phủ lên một lớp "áo" mới, với những đặc tính khác với mặt đất thông thường. Bề mặt tuyết có thể làm giảm tốc độ các phương tiện cơ giới, còn những vị trí tuyết đọng sâu thậm chí có thể gây chết máy cả xe tăng. Các vật thể trong môi trường sẽ được khoác một lớp hiệu ứng vật lý mới, cho phép tạo nên những hình ảnh phá hủy chân thực hơn tùy vào loại vũ khí được sử dụng. Súng phun lửa sẽ làm cả tòa nhà bốc cháy, trong khi đạn pháo và thuốc nổ sẽ làm công trình sụp đổ từng phần theo góc độ tấn công. Các đơn vị lính sẽ có thêm các động tác mới, đặc biệt là khả năng trèo qua các bức tường hay hàng rào thấp khiến chúng trở nên linh hoạt hơn do không còn phải phụ thuộc vào vị trí cửa, nơi thường được canh gác bằng vũ khí hạng nặng.

Một điểm khá lạ lần đầu xuất hiện trong COH là khả năng… bỏ xe của kíp lái, như đã được nhắc đến trong một buổi phỏng vấn với đại diện nhà phát triển Relic. Rất có thể tính năng này được đưa vào nhằm giữ lại kinh nghiệm chiến đấu của kíp lái khi xe sắp bị phá hủy hoặc sa lầy, nhưng cũng có thể chỉ đơn thuần là làm tăng hỏa lực bộ binh trong những khu vực mà các phương tiện cơ giới không thể hoạt động như đầm lầy hoặc rừng rậm mà thôi. Nếu Company of Heroes 2 cho chúng ta cơ hội được tự mình tham gia vào cuộc đấu tăng lớn nhất trong lịch sử - trận vòng cung Kursk, tính năng này có thể sẽ góp phần rất quan trọng vào chiến thắng cuối cùng của cả cuộc chơi.

Relic sẽ áp dụng những kĩ thuật mới nhằm đề cao chất lượng AI trong các trận đánh, mang đến cho game thủ những tình huống chiến đấu thực sự thử thách và tất nhiên là cảm giác thỏa mãn khi thắng lợi. Cả Relic cũng như THQ đều đang rất tự tin vào việc cộng đồng game thủ COH hiện tại vẫn đang rất đông đảo sẽ chuyển sang COH2 khi trò chơi ra mắt, bởi theo họ, COH2 là kẻ kế thừa xứng đáng và thậm chí sẽ còn vượt qua được đỉnh cao của phiên bản đầu tiên.

Một đỉnh cao đồ họa mới

Sáu năm đã trôi qua từ khi COH phát hành, và đây là một quãng thời gian rất dài để Relic và THQ tạo nên một nền tảng công nghệ hoàn toàn mới cho tựa game chiến thuật của mình. Ngay từ khi ra mắt, COH đã mang danh sát thủ phần cứng với nền đồ họa đỉnh cao – ngay cả đến ngày nay, trò chơi vẫn là một cột mốc khó vượt qua với nhiều cỗ PC tầm trung. Không giấu giếm tham vọng tiếp tục giữ tựa game của mình trong vai trò chuẩn mực mới cho phần cứng, đại diện THQ cho biết rằng họ muốn game thủ khắp thế giới có thể sử dụng Company of Heroes 2 như một thước đo thể hiện sức mạnh của các cỗ PC. Trong COH2, nhà phát triển sẽ sử dụng một engine hoàn toàn mới mang tên Essence 3.0, với khả năng hỗ trợ tất cả các công nghệ mới nhất trên nền Direct X 11. Các trailer, demo hiện tại của COH2 mà Relic cung cấp cho báo giới cũng như game thủ đều chỉ được dựng trên nền Direct X 9, nhưng cũng đã thể hiện một chất lượng đồ họa đáng kinh ngạc. Ở mức độ chi tiết tối đa, dấu vết mà các phương tiện cơ giới để lại trên mặt tuyết sẽ là những vết hằn thực sự, mà không chỉ là những lớp vân (texture) đơn giản được "dán" lên như thường thấy.

Với mong muốn "lấp vào chỗ trống những mảnh mà game thủ còn chưa biết về mặt trận phía đông," rõ ràng Relic và THQ đã đặt rất nhiều tâm huyết vào trò chơi của mình. Sự trở lại của Company of Heroes chắc chắn là một tín hiệu hết sức đáng mừng cho những game thủ yêu thích thể loại RTS cũng như bối cảnh thế chiến thứ hai, bởi những gì mà Company of Heroes 2 đã thể hiện là một lời đảm bảo chắc chắn cho một game RTS đỉnh cao vào đầu năm tới.

PHẠM LÊ

2112 DỰ ÁN GAME "THỰC TẾ HƠN" CỦA EMOBI GAMES

Sau dự án 7554 đậm tinh thần ái quốc, Emobi Games đã nhanh chóng chuyển sang dự án 2112. Nhiều lời đồn đại cho rằng xuất phẩm của dự án này sẽ là một game thủ thành trực tuyến 3D đầu tiên của Việt Nam.

Studio này chỉ mới chập chững bước vào ngành "xây dựng" thế giới giải trí số, nơi những câu chuyện giàu trí tưởng tượng và vùng đất cổ tích thần thoại đầy màu sắc được thêu dệt nên. Ra mắt sản phẩm đầu tay với doanh thu không như mong đợi, Emobi Games – nhà sản xuất trò chơi điện tử 3D đầu tiên của Việt Nam, 7554, vẫn không nản chí, tiếp tục mạnh dạn đi theo tiếng gọi của niềm đam mê và lòng tự hào dân tộc. Dự án game trực tuyến mới được công bố, 2112, là minh chứng cho thấy quyết tâm kiên định, không bỏ cuộc của những con người nhỏ bé đang đặt từng viên gạch xây dựng một hoài bão to lớn: phát triển game mang thương hiệu Việt Nam.

2112 là trò chơi trực tuyến 3D kết hợp giữa 2 thể loại chiến lược thời gian thực (RTS) - cho phép game thủ xây dựng công trình, điều khiển lính – và thủ thành (tower defense). Dù có khái niệm hơi phức tạp, nhưng nhà phát triển Emobi Games khẳng định, 2112 sẽ là trò chơi dễ tiếp cận và phù hợp với đa số game thủ.

Từ chiến trường bom đạn khói lửa của những năm 1950, Emobi Games một bước đưa game thủ Việt tiến vào không gian, khám phá vũ trụ hùng vĩ nhưng cũng đầy những bí ẩn, nguy hiểm rình rập. Cốt truyện của game xoay quanh nguồn năng lượng mới mà nhân loại phát hiện được, có tên gọi Herani. Sức mạnh của Herani đã giúp cho con người vượt qua những hạn chế khoa học mà trước đó tưởng chừng như không bao giờ đạt được. Đó là tạo ra những con tàu vũ trụ đặc biệt, có khả năng vượt qua các giới hạn về không gian và thời gian, dễ dàng đưa con người tiến sâu vào vũ trụ, viết lên một trang sử mới trong lĩnh vực khám phá của nhân loại. Nhưng cũng chính từ lúc đó, loài người phát hiện ra rằng mình không hề đơn độc trong vũ trụ.

Nhân loại sớm nhận ra, mình đang ở giữa trung tâm của cuộc chiến một mất một còn với 2 thế lực ngoài hành tinh hùng mạnh khác trong vũ trụ. Trong 2112, game thủ được lựa chọn 3 chủng tộc khác nhau. Qua trao đổi với Emobi Games, chúng tôi được biết 2112 chắc chắn sẽ có yếu tố mang dấu ấn Việt Nam nhưng nó sẽ không đậm nét, và mức độ thì sẽ cân bằng với các quốc gia khác, vì định hướng phát hành sản phẩm không chỉ riêng cho thị trường Việt Nam mà sẽ mang tầm vóc quốc tế.

Emobi Games cho biết, họ sẽ ưu tiên cho việc tìm các nhà phát hành để hợp tác cho ra mắt phiên bản quốc tế. Vì bản thân công ty chỉ muốn duy trì là một studio game, chứ không trở thành một nhà phát hành hay phân phối sản phẩm. Nhưng trong trường hợp không tìm được đối tác hợp lý, thì công ty sẽ đứng ra tự phát hành tại Việt Nam.

Quay trở lại với cuộc chiến của nhân loại và các thế lực người ngoài hành tinh, để làm chủ nguồn tài nguyên vô giá Herani, và chống chọi lại với những thế lực ngoài hành tinh luôn rình rập, xóa sổ loài người khỏi vũ trụ. Nhiệm vụ của người chơi là mở rộng căn cứ, nghiên cứu phát triển các công nghệ khoa học mới, ưu tiên nâng cấp quân đội để giành giật từng vị trí chiến lược, nơi mang lại những lợi thế về mặt tài nguyên.

Thế Giới Game đã có dịp tiếp xúc với nhóm phát triển sản phẩm 2112. Họ là một nhóm 28 con người trẻ tuổi với 28 tính cách và sở thích khác nhau. Tuy nhiên tất cả đều có chung một niềm đam mê và sẵn sàng đối đầu với thử thách khó khăn. So với cơ cấu phát triển 7554 khi trò chơi dựa trên những tư liệu lịch sử có sẵn, đội ngũ sản xuất 2112 có sự thay đổi, tập trung nhiều vào các họa sĩ phác họa ý tưởng, sáng tạo những khái niệm cơ bản của trò chơi. Bên cạnh đó cũng không thể thiếu những bộ phận quan trọng khác như:

- Lập trình (xương sống của bất kỳ một trò chơi nào)
- Modeling, thiết kế môi trường (họ là những người đóng vai thượng đế, vẽ những đường cong thành vạn vật, đào núi, lấp biển)
- Animation/ Game design (họ thổi hồn vào thế giới game, giúp trò chơi có sức sống và sinh động hẳn).

Quá trình phát triển 7554 đã mang lại nhiều kinh nghiệm và kiến thức quý báu trong cả chuyên môn lẫn việc hoạch định và quản trị dự án 2112. Nếu như 7554 mất gần 3 năm để phát triển, chưa kể nhiều giai đoạn studio gặp phải bế tắc, thì 2112 có thể nói khá thuận lợi trong khâu xây dựng, rút ngắn thời gian sản xuất của trò chơi.

Tuy nhiên không phải vì vậy mà dự án không có khó khăn. Theo Emobi Games cho biết, nhóm phát triển đang đối mặt với ba thách thức chính. Đó là, tự sáng tạo hoàn toàn từ cốt truyện, cách chơi vừa mới mẻ vừa phải hấp dẫn game thủ, cơ sở hạ tầng cũng như xử lý hệ thống mạng, vì công ty chưa từng có kinh nghiệm vận hành một trò chơi trực tuyến nào trước đây. Cuối cùng là nét độc đáo riêng của sản phẩm, các họa sĩ và nhà thiết kế game phải sáng tạo ra hình ảnh của ba chủng tộc vừa thuyết phục lại vừa không bị gán cho giống cài này, cái nọ đã từng xuất hiện.

Engine của 2112 vẫn là Havok Vision Engine, vì vậy nó không khác với những gì mọi người đã biết về engine này. Điểm khác biệt là so với phiên bản mà Emobi Games đã dùng cho 7554, thì phiên bản hiện tại cũng đã có một số cải tiến nâng cấp. Đây cũng là bộ engine làm nên tên tuổi cho các tựa game chiến thuật, thủ thành nổi tiếng như The Settle 7: Paths to a Kingdom, Stronghold 3, Orcs Must Die!...

Emobi Games đang từng bước tạo dựng tên tuổi cho chính mình bằng những trò chơi mang thương hiệu Việt và sản phẩm MMO đầu tiên của họ sẽ đến tay game thủ Việt vào tháng 09 năm 2012.

VŨ HẢI

"THỬ SÂN" PRO EVOLUTION SOCCER 2013

E3 2013 vừa qua là dịp Konami tung ra những thông tin mới nhất của mình về dòng game bóng đá nổi tiếng Pro Evolution Soccer (PES). Chúng ta hãy xem phiên bản mới này có những đặc điểm gì nổi bật nhé.

Konami rất biết tính toán thời điểm để tung tin tức về dòng game bóng đá "con cưng" của mình khi vòng chung kết Euro 2012 đang diễn ra sôi động tại Ba Lan và Ukraina. Bên cạnh đó, sự kiện E3 diễn ra vào tháng 6 năm nay cũng cho phép hãng này công bố thêm những thông tin mới về gameplay của PES 2013 cùng những hình ảnh hoàn toàn mới. Nhìn chung, những điểm nổi bật mà PES 2013 bao gồm chế độ điều khiển Full Control, hệ thống ProActive AI và PlayerID.

Full Control được xem là cải tiến chủ đạo của PES 2013 về mặt lối chơi. Người chơi sẽ hoàn toàn tùy chỉnh các đường chuyền, bật tường một chạm, nhận đường chuyền, sút bóng, dẫn bóng và tái lập hàng phòng ngự. Với các đường chuyền, bạn có thể chuyền bóng đi theo nhiều hướng , góc độ và độ mạnh yếu khác nhau, thay vì kiểu chuyền tự động một cách cố định cho một cầu thủ như một bản trước. Tất nhiên, để thực hiện thành công kiểu chuyền tự do này trong PES 2013 đòi hỏi người chơi phải có một quá trình luyện tập và khéo léo quan sát và bấm nút nhất định.

Với các pha bật tường cũng tương tự, bạn có thể chuyền bóng, chạy chỗ rồi nhận lại bóng một cách nhuần nhuyễn nhất, tựa như những pha "tiqui-taka" nổi tiếng của Barcelona. Kiểu bật tường mới của PES 2013 cho phép cầu thủ khi chạy chỗ có thể chuyền sang nhiều hướng khác nhau chứ không nhất thiết là hướng thẳng lên phía trước như ở các bản PES trước. Điều này sẽ giúp các pha bật tường trở nên đa dạng và khó lường hơn, giúp người chơi hoàn toàn có thể sáng tạo và khuấy đảo hàng phòng ngự của đối phương.

Sút bóng trong PES 2013 cũng được

cải thiện đáng kể. Với chế độ mặc định, các cú sút sẽ không tạo cảm giác "lơ lửng" mà sẽ trở nên "đã chân" hơn khi các cầu thủ tung sút từ xa ở tư thế thuận lợi như thuận chân, thuận góc và có đà chạy. Tuy nhiên, do các cú sút có "trọng lượng" hơn nên người chơi cần cẩn trọng, khéo léo và thậm chí mạo hiểm một chút khi quyết định tung ra các cú sút. Cũng như các đường chuyền, các cú sút trong PES 2013 sẽ được tự do điều chỉnh hướng 360 độ và lực. Bên cạnh đó, với sự bổ sung của những pha lừa bóng thông minh, những pha tấn công và lên bóng của PES 2013 hứa hẹn sẽ tự nhiên hơn và trở nên sáng tạo hơn. Khả năng lừa bóng mới trong PES 2013 cho phép người chơi cầm bóng khéo léo hơn trước những pha vào bóng của hậu vệ, di chuyển đến các vị trí thuận lợi và chọc khe.

Về khả năng phòng ngự, cải tiến mới trong PES 2013 cho phép người chơi theo kèm chặt và giữ khoảng cách nhất định đối với một cầu thủ tấn công của đối phương và chỉ lao vào tranh bóng khi người chơi quyết định vào đúng thời điểm. Nếu gặp một đối thủ có khả năng lừa bóng "kinh điển" như Messi, Ronaldo… thì tính năng này sẽ phần nào hạn chế được những pha qua bóng của họ và giữa một khoảng cách an toàn. Xu hướng hiện nay của bóng đá thế giới là phòng ngự theo khu vực, và ở PES 2013 cũng đi theo tinh thần này với việc các hậu vệ sẽ có khuynh hướng bọc lót lẫn nhau một khi đồng đội đã bị vượt qua.

Hai tính năng cuối cùng mà Konami giới thiệu cho PES 2013 là ProActive AI và Player ID, vốn là hai tính năng nhấn mạnh vào các cầu thủ do người chơi điều khiển và cầu thủ máy (CPU). Với tính năng ProActive AI, các cầu thủ do máy điều khiển sẽ thông minh hơn, biết di chuyển hợp lý để lên bóng cũng như khi phòng ngự khu vực. Điều này sẽ giúp các cầu thủ phòng ngự trong PES 2013 trở nên kín kẽ hơn, khó bị đột phá, khác với các tình huống "lọt banh" hay để tiền đạo đối phương thoát xuống như ở PES 2012.

Với Player ID, Konami một lần nữa muốn mô phỏng lại một cách chân thực nhất những đặc trưng của các cầu thủ lớn như Ronaldo, Messi, Ozil, Neymar… cũng như những chiêu thức của họ. Ví dụ, các bước chạy của Ronaldo sẽ có biên độ ngắn nhưng rất nhanh, trong khi đó Messi là vua trong việc tăng tốc và đảo chân trong những khoảng cách ngắn. Tương tự với Neymar, cầu thủ này sẽ có những chiêu lừa bóng đặc trưng mà các fan có thể dễ dàng nhận diện. Đây sẽ là một tính năng cực kỳ hấp dẫn của PES 2013 giúp các cầu thủ hành động gần sát với thực tế hơn.

Theo lịch thì quý 3 năm nay, PES 2013 sẽ ra mắt ở châu Âu đầu tiên, sau đó là đến các vùng lãnh thổ khác. Với những tính năng mới nêu trên, PES 2013 hứa hẹn sẽ đem lại những trải nghiệm bóng đá chân thực và tự nhiên nhất đến với các fan của mình. Ngoài những tính năng chủ đạo đó, PES 2013 sẽ xúc tiến mua thêm bản quyền của nhiều đội bóng và sân vận động hơn, đặc biệt là tất cả 20 sân vận động của La Liga vào mùa tới.

CẨM TÚ

NÓNG HỔI MỚI RA LÒ

POKEMON CONQUEST

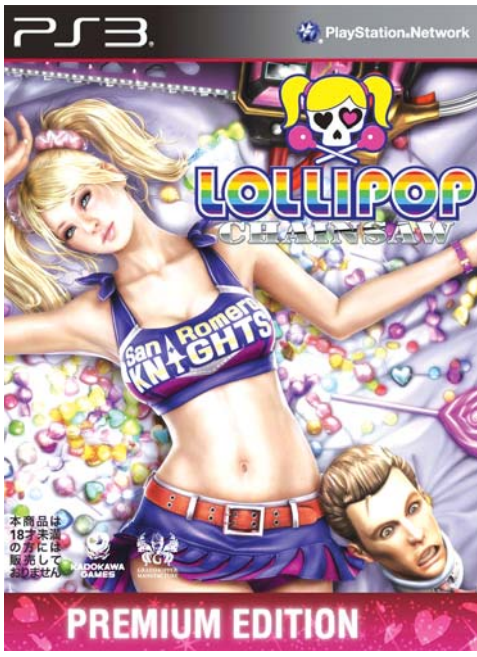
Đồ họa đẹp mắt, âm thanh đỉnh cao, lối chơi mới lạ đầy chiều sâu và mang đậm tính chiến thuật, các fan của Pokemon sẽ phải bỏ ra khoảng 20 giờ để trải nghiệm phần story của tựa game này, và hàng trăm giờ chìm đắm trong game để thu thập đủ các pokemon và nhân vật của trò chơi. Có thể nói rằng đây là tựa game spin-off "đỉnh" nhất về Pokemon cho đến thời điểm hiện tại.

HỆ MÁY: WII
PHÁT TRIỂN: KOEI
PHÁT HÀNH: NINTENDO
THỂ LOẠI: CHIẾN THUẬT
NGÀY PHÁT HÀNH: 18/6/2012

LOLLIPOP CHAINSAW

Một nữ cổ động viên, zombie và… cưa máy? Nhồi những thứ này lại với nhau, chúng ta sẽ có được Lollipop Chainsaw, tựa game hành động lạ lùng với đầy đủ các yếu tố thu hút game thủ. Thời lượng chơi không dài được nhà phát triển bù đắp bằng cách đưa vào những bộ trang phục mới cho nhân vật chính để người chơi sưu tập. Nếu là một fan "nặng ký" của các bộ manga Nhật, những bộ trang phục này chắc chắn sẽ gợi lên rất nhiều điều trong lòng người chơi Lollipop Chainsaw.

HỆ MÁY: PS3
PHÁT TRIỂN: WARNER BROS. INTERACTIVE
PHÁT HÀNH: GRASSHOPPER MANUFACTURE
THỂ LOẠI: HÀNH ĐỘNG
NGÀY PHÁT HÀNH: 12/6/2012



QUANTUM CONUNDRUM

Bạn là đứa cháu 12 tuổi của ngài giáo sư khả kính Fitz Quadwrangle, hay ngắn gọn là giáo sư Q. Sự biến mất bất ngờ của giáo sư khiến người chơi bị cuốn vào một cuộc phiêu lưu xuyên qua nhiều chiều không gian khác nhau, nhìn thấy những khung cảnh lạ lùng ngay trong chính dinh thự tưởng chừng quen thuộc của giáo sư Q. Bạn đồng hành duy nhất của người chơi chính là các quy luật vật lý, điều luôn tồn tại bất kể trong chiều không gian nào. Có thể nói đây là một bản sao của Portal, nhưng với hình ảnh đậm chất hoạt hình và màu sắc vui nhộn.

HỆ MÁY: PS3
PHÁT TRIỂN: AIRTIGHT GAMES
PHÁT HÀNH: SQUARE ENIX
THỂ LOẠI: GIẢI ĐỐ
NGÀY PHÁT HÀNH: 21/6/2012

THE SECRET WORLD

The Secret World là một MMORPG lấy đề tài những hội kín đang ẩn sâu và âm thầm khống chế thế giới của chúng ta. Game thủ sẽ tìm thấy trong trò chơi này những chi tiết được lấy cảm hứng từ lịch sử, thần thoại, các lý thuyết chính trị hiện đại và cả những bí ẩn cổ xưa chưa được khám phá. Đây là một thế giới nơi phép thuật tồn tại, quái vật tung hoành khắp nơi và những quyền lực xa xưa đang tranh giành quyền kiểm soát Trái đất.

HỆ MÁY: XBOX 360
PHÁT TRIỂN: FUNCOM
PHÁT HÀNH: ELECTRONIC ARTS , FUNCOM
THỂ LOẠI: RPG
NGÀY PHÁT HÀNH: 19/6/2012

BRAVE

Được làm theo bộ phim hoạt hình cùng tên của Pixar, game thủ sẽ vào vai nàng công chúa tóc đỏ Merida, con gái của Vua Fergus và hoàng hậu Elinor trong cuộc hành trình tìm kiếm ý nghĩa đích thực của lòng dũng cảm. Đây là một tựa game khá chất lượng, phần nào làm lu mờ đi định kiến "game ăn theo" vốn đã bám sâu vào lòng game thủ thế giới.

HỆ MÁY: PS3
PHÁT TRIỂN: BEHAVIOUR INTERACTIVE
PHÁT HÀNH: DISNEY INTERACTIVE STUDIOS
THỂ LOẠI: HÀNH ĐỘNG
NGÀY PHÁT HÀNH: 19/6/2012

SINS OF A SOLAR EMPIRE: REBELLION

Nổi danh với những trận chiến thời gian thực trong không gian, SoSE là người kế thừa xứng đáng của Homeworld thuở nào. Khi cố thủ và các biện pháp ngoại giao tỏ ra bất lực trong việc lập lại hòa bình cho thế giới của SoSE, các bên tham chiến đều đã trở nên mệt mỏi và kiệt quệ. Những phe phái mới nổi lên trong lòng các thế lực cũ đã khiến thế cục trở nên hỗn loạn hơn bao giờ hết, và những cuộc chiến liên hành tinh trong SoSE vẫn cứ tiếp diễn.

HỆ MÁY: PC
PHÁT TRIỂN: IRONCLAD GAMES , STARDOCK ENTERTAINMENT
PHÁT HÀNH: STARDOCK ENTERTAINMENT
THỂ LOẠI: CHIẾN LƯỢC THỜI GIAN THỰC
NGÀY PHÁT HÀNH: 12/6/2012

DUNGEON VILLAGE

Kairosoft tiếp tục đưa ra một tựa game đỉnh cho những người sử dụng iOS. Với Dungeon Village, game thủ sẽ khởi đầu từ một ngôi làng nhỏ và bắt tay vào công cuộc tạo nên một thánh địa cho những kẻ săn tìm kho báu. Với lối chơi đơn giản và dễ làm quen nhưng đồng thời cũng dễ gây nghiện, Dungeon Village là một cái tên không thể bỏ qua cho những ai thích giải trí trên các thiết bị iOS của mình.

HỆ MÁY: IOS
PHÁT TRIỂN: KAIROSOFT
PHÁT HÀNH: KAIROSOFT
THỂ LOẠI: MÔ PHỎNG
NGÀY PHÁT HÀNH: 4/6/2012

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION

Đây là phiên bản Vita của ba tựa Metal Gear Solid cũ, bao gồm Sons of Liberty, Snake Eater và Peace Walker. HD Collection mang đến cho game thủ cả cũ lẫn mới của dòng game Metal Gear Solid những trải nghiệm quen thuộc trên nền đồ họa HD và khả năng thưởng thức chúng ở bất kỳ đâu. Phiên bản này chứng tỏ rằng những cuộc phiêu lưu của "rắn già" Snake vẫn là một con gà đẻ trứng vàng cho ngài Kojima và hãng phát hành Konami.

HỆ MÁY: PS VITA
PHÁT TRIỂN: KOJIMA PRODUCTIONS
PHÁT HÀNH: KONAMI
THỂ LOẠI: HÀNH ĐỘNG
NGÀY PHÁT HÀNH: 12/6/2012

INVERSION

Là một tựa game TPS mang phong cách đồ họa và lối chơi khá giống với Gears of War. Tuy nhiên tựa game này hoàn toàn không thể so sánh với siêu phẩm GoW về mọi mặt. Hoàn toàn thất bại về lối chơi, âm thanh, hình ảnh, Inversion quả là một sản phẩm tồi, nhất là khi trò chơi có được một ý tưởng hết sức thú vị và độc đáo.

HỆ MÁY: PC
PHÁT TRIỂN: NAMCO BANDAI
PHÁT HÀNH: SABER INTERACTIVE
THỂ LOẠI: BẮN SÚNG
NGÀY PHÁT HÀNH: 5/6/2012

BATMAN: ARKHAM CITY -- HARLEY QUINN'S REVENGE

Được đặt mốc thời gian sau cái chết của Joker, bản DLC này đánh dấu sự xuất hiện của Robin, nhân vật lẽ ra đã là cặp bài trùng của Batman từ hai phiên bản trước. Robin tạo nên dấu ấn riêng bằng tốc độ và những khả năng độc đáo. Chỉ một điểm trừ duy nhất là độ dài của trò chơi quá ngắn, nhưng điều này hoàn toàn dễ hiểu bởi đây chỉ là một bản DLC mà thôi.

HỆ MÁY: PS3
PHÁT TRIỂN: ROCKSTEADY STUDIOS
PHÁT HÀNH: WARNER BROS. INTERACTIVE , EIDOS INTERACTIVE
THỂ LOẠI: HÀNH ĐỘNG
NGÀY PHÁT HÀNH: 29/5/2012

TERA

Sau một thời gian dài chờ đợi, tựa MMO này cuối cùng đã ra mắt game thủ thế giới. Với lối chơi hành động tốc độ cao, những trận đánh hoành tráng và nền đồ họa tuyệt đẹp, TERA đang thu hút rất nhiều game thủ về phía mình. Mặc dù nội dung game vẫn còn hạn chế, những điều này sẽ dễ dàng được sửa chữa khi những bản cập nhật mới ra mắt trong tương lai.

HỆ MÁY: PC
PHÁT TRIỂN: BLUEHOLE STUDIO
PHÁT HÀNH: EN MASSE ENTERTAINMENT
THỂ LOẠI: RPG
NGÀY PHÁT HÀNH: 1/5/2012

7 WONDERS II

Game thủ sẽ du hành ngược thời gian tới thời điểm các kiến trúc hùng vĩ đang được xây dựng. Thưởng thức cách chơi ghép 3 đầy thách thức trong mô trường tương tác được tăng cường hoàn toàn mới mẻ. Bạn không chỉ có thể tìm hiểu về những kì quan hùng vĩ của thế giới như Stonehenge và Taj Mahal, mà còn có thể chứng kiến quá trình xây dựng từng viên gạch một đầy sống động.

HỆ MÁY: 3DS
PHÁT TRIỂN: MUMBOJUMBO
PHÁT HÀNH: MUMBOJUMBO
THỂ LOẠI: GIẢI ĐỐ
NGÀY PHÁT HÀNH: 15/6/2012

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI game

HÃY THAM GIA BÌNH CHỌN

SẢN PHẨM CNTT - TT ƯA CHUỘNG NHẤT / The Best ICT Products 2012

SẢN PHẨM GIẢI TRÍ - THỂ THAO ĐIỆN TỬ ƯA CHUỘNG NHẤT / GameCup 2012

Bình chọn trực tuyến tại: www.pcworld.com.vn

Thời gian: Từ 11/6/2012 đến 11/7/2012

Cùng tham gia bình chọn và nhận quà hấp dẫn trong suốt thời gian bình chọn.

Tham gia bình chọn
để tôn vinh
những Sản Phẩm-Dịch vụ
CNTT-TT tốt nhất

Tài trợ quà tặng: inCard You're invited

Đồng tài trợ: NTS KASPERSKY

Liên hệ tài trợ : ● **Cô Nguyễn Đình Nhật Vy** ● *Tel:* (848) 7300 9988 – *ext* 8508 ● *Mobile:* (84) 909 239 167 ● *Email:* vyndn@pcworld.com.vn

HUYẾT CHIẾN NHẠN MÔN QUAN

Mang hơi thở của vùng đất Nhạn Môn Quan – nơi chứng kiến hàng trăm trận chiến từ những mâu thuẫn sâu sắc giữa hai dân tộc Tống – Liêu, Huyết Chiến Nhạn Môn Quan đã trở thành cái tên đại diện cho phiên bản mới nhất của Thiên Long Bát Bộ (TLBB) ra mắt ngày 27/6/2012.

NHẠN MÔN QUAN – CHIẾN TRƯỜNG XƯƠNG MÁU

Biên giới Tống - Liêu kéo dài mấy ngàn dặm, trong đó con đường xung yếu nhất là Nhạn Môn Quan - một sơn đạo hiểm trở thuộc phủ Đại Đồng, Sơn Tây. Nhạn Môn Quan là nơi chứng kiến hàng trăm trận chiến xuất phát từ những mâu thuẫn sâu sắc giữa hai dân tộc Tống – Liêu từ năm 960 đến năm 1126, còn gọi là cuộc chiến giữa người Tống (thuộc Hán tộc) và người Khuất Đan. Tiểu thuyết Thiên Long Bát Bộ của Kim Dung đã phản ánh sinh động một phần hiện thực lịch sử này bằng cách tiếp cận đầy tính nhân văn. Trong tiểu thuyết, nhân vật Kiều Phong, một đại anh hùng võ công trác tuyệt, đã dùng chính sinh mạng của mình để đổi lấy sự bình yên cho nhân dân hai nước Tống - Liêu.

Khi chuyển thể thành game Thiên Long Bát Bộ, Nhạn Môn Quan đã được nhà sản xuất cường điệu hóa và biến tấu để trở thành một chiến trường đối kháng hấp dẫn, quy mô và tầm vóc nhất trong phiên bản Huyết Chiến Nhạn Môn Quan.

TỐNG LIÊU – BẢN HÙNG CA HOÀNH TRÁNG

Là một game có hệ thống PK phong phú với các tầng lớp chiêu thức, bí tịch nối tiếp nhau, các game thủ TLBB từ lâu vẫn mong ước có được một chiến trường thực sự để tự do thể hiện tài thao lược, đối kháng, tinh thần đồng đội và khả năng lãnh đạo. Tất cả những mong ước đó sẽ được đáp ứng trong phiên bản Huyết Chiến Nhạn Môn Quan bằng việc cập nhật phụ bản Tống – Liêu Đại Chiến.

Để đến được phụ bản lớn này, người chơi cần thông qua NPC Lưu Bác ở Tô Châu tiến hành báo danh đúng giờ quy định. Sau khi báo danh xong, người chơi sẽ được dẫn vào phòng chờ Nhạn Môn Quan Tiền Tiêu cùng nhiều người chơi khác để sẵn sàng chia đội. Sau khi đủ 60 người tham chiến, hệ thống sẽ phân chia ngẫu nhiên thành 2 đội, mỗi đội 30 người (Tống và Liêu), chính thức đưa người chơi bước vào phụ bản Tống Liêu Đại Chiến.

Chiến trường Tống – Liêu lấy cờ tướng Trung Quốc làm gốc. Đặc biệt, phụ bản này là sự kết hợp giữ hạ boss và PK. Doanh trại của quân Liêu nằm ở phía trên góc trái đại bản doanh, doanh trại của quân Tống nằm ở vị trí phía dưới góc phải. Tại vị trí cửa ra vào của 2 đại bản doanh đều có các tháp phòng ngự. Trong chiến trường tổng cộng có 9 đỉnh, Tống – Liêu mỗi bên được sở hữu 3 đỉnh. Khi 2 phe mới tiến vào, 9 đỉnh này đều có màu xám,

chúng hoàn toàn vô chủ cho đến khi được quân đội 2 phe chiến giữ. Boss Liêu Tướng nằm ở hướng chánh Bắc, Tống Tướng nằm tại hướng chánh Nam. Bốn phương mỗi boss tướng này được trấn giữ bởi bốn bức tượng: Chu Tước, Huyền Vũ, Thanh Long, Bạch Hổ tương ứng với 4 loại thuộc tính công kích Hỏa Công, Băng Công, Độc Công, Huyền Công. Trước khi hạ boss, mỗi phe bắt buộc phải hạ được 4 bức tượng này, mỗi bức tượng sẽ có điểm số chiến trường là 80 điểm. Cứ mỗi 2 phút sẽ xuất hiện viện binh Xe, Mã, Pháo… hỗ trợ công kích. Một trận chiến sẽ diễn ra trong vòng 45 phút. Phe thắng sẽ là phe có điểm tích lũy nhiều hơn hoặc tiêu diệt được chủ soái (Boss tướng) của phe còn lại. Ngoài ra, trong quá trình tham chiến, người chơi có thể tìm cách thu thập đủ 6 loại cờ tử rơi rải rác trong chiến trường để thăng cấp cá nhân hoặc thăng cấp sao cho trang bị nhằm hỗ trợ tác chiến.

Với mức độ quy mô và phức tạp của mình, chiến trường Tống – Liêu chắc chắn sẽ là một dạng chiến trường chuẩn đáp ứng đầy đủ những mong muốn chính đáng của người chơi và kỳ vọng sẽ tạo nên nhiều trận đối kháng hấp dẫn, khí thế ngất trời với nhiều chiến tích lẫy lừng cho cộng đồng game thủ TLBB.

KHÁNH PHƯƠNG

MỘ DUNG

CƠN ÁC MỘNG CỦA DANH MÔN CHÁNH PHÁI

Trong Thiên Long Bát Bộ, khi được hỏi về Mộ Dung, Hoàng Mi Tăng đã có câu trả lời khiến các môn phái khác phải "ám ảnh": "Quả thực trên đời này có một nhân vật tên là Mộ Dung Bác, y dám lấy cái tên "Bác" vì võ công uyên bác không đâu kể xiết, tựa hồ không một tuyệt kỹ của môn phái nào trong võ lâm mà y không tinh thông, không am tường. Một điều kỳ lạ là khi muốn hạ ai thì y sẽ sử dụng chính tuyệt kỹ thành danh của người đó để đánh bại họ."

Đến phiên bản Huyết Chiến Nhạn Môn Quan, chiêu thức "Gậy ông đập lưng ông" của Mộ Dung Thế Gia mà người chơi mong đợi đã được hiện thực hóa qua việc cập nhật bí tịch (cuốn tâm pháp thứ 7 và thứ 8). Cuốn tâm pháp thứ 7 của phái Mộ Dung "Lăng Thần Thức" chứa bí kíp võ công "Phá Thiên Thức" và "Hóa Khí Thức" – hay còn gọi là "Gậy ông đập lưng ông". Cuốn tâm pháp thứ 8 của phái Mộ Dung "Độn Dân Điển Bí" chứa bí kíp võ công "Toái Châu Nhập Uyển" và "Độn Dị Triều Lạc".

Sau khi được cập nhật bí tịch, với nội công thâm hậu cùng những chiêu thức tinh túy, lạ kì từ hai cuốn tâm pháp mới, 9 môn phái còn lại chắc hẳn sẽ có cái nhìn khác về Mộ Dung. Trong Huyết Chiến Nhạn Môn Quan, đệ tử của môn phái này còn được kỳ vọng sẽ tạo nên một thời đại mới, soán ngôi Nga My trở thành bá chủ thiên hạ, xứng đáng với câu nói "Nam Mộ Dung, Bắc Kiều Phong".

Với tất cả những điểm nổi bật trên, Huyết Chiến Nhạn Môn Quan đang được người chơi trông ngóng từng ngày và hứa hẹn sẽ tạo nên bước đột phá trong mùa hè 2012 cho Thiên Long Bát Bộ Việt Nam.

Xem thêm thông tin tại website: http://tl.gate.vn.

Sonic the Hedgehog 4: Episode II

BỘ ĐÔI ĂN Ý

Một năm rưỡi sau khi phát hành Episode I, SEGA lại tiếp tục mang đến cho những game thủ yêu thích chú nhím màu xanh những giờ phút thư giãn với Sonic the Hedgehog 4: Episode II.

PHÁT TRIỂN
Sonic Games
PHÁT HÀNH
SEGA
NGÀY PHÁT HÀNH
15/05/2012
THỂ LOẠI
Platform
ESRB
Teen

Về cơ bản, lối chơi của Sonic the Hedgehog 4: Episode II vẫn trung thành với truyền thống. Đó là sự kết hợp giữa nhảy nhót kiểu Platform với những chướng ngại đúng kiểu Sonic như các vòng xoay, các triền dốc kết thúc đột ngột bằng hố bẫy và cuối cùng là những đối thủ robot do tiến sĩ Robotnik tạo ra. Câu chuyện trong Episode II diễn ra vài tháng sau khi Episode I kết thúc, khi Sonic phải đối đầu với hai đối thủ cùng một lúc trên hành tinh Little Planet tươi đẹp.

BẠN ĐỒNG HÀNH MỚI

Trong lần trở lại này, điểm cộng lớn nhất của cả trò chơi chính là sự xuất hiện của Tails, người bạn hai đuôi của Sonic. Với khả năng bay nhảy, Tails luôn bám sát theo Sonic và giúp đỡ nhân vật chính mỗi khi cần thiết. Nhà phát triển cũng đã khéo léo thay đổi cách thiết kế màn chơi để làm cho Tails trở nên hữu dụng thay vì chỉ là một kẻ bám đuôi phiền toái. Chú ta còn có thể giúp Sonic một tay để phá vỡ các rào cản, nâng Sonic lên cao hoặc "ăn" các vật phẩm đặc biệt trong các khu vực khó với tới bằng Sonic. Hầu như trong mỗi màn chơi đều có những vị trí bắt buộc game thủ phải hợp tác với Tails nếu muốn tiếp tục cuộc chơi của mình. Tuy nhiên, trong những tình huống thông thường khi người chơi tập trung vào việc điều khiển Sonic và giao phó Tails cho AI của máy, nhân vật này thường hay biến thành chướng ngại khó chịu hay tranh giành đường đi với game thủ, tạo ra những phiền toái không đáng có. Sự xuất hiện của Tails chỉ thật sự tỏa sáng trong những nhiệm vụ "đua tốc độ", bởi những chiếc vòng thường được phân bố khá hiểm hóc và phải có hai nhân vật để có thể thu thập tất cả một cách dễ dàng.

ƯU – KHUYẾT ĐAN XEN

Toàn bộ trò chơi khá ngắn khi chỉ bao gồm 4 khu vực được chia làm 3 chương và 7 màn chơi bonus. Trong số này, những màn chơi dưới nước thường là

một con ác mộng với game thủ, bởi Tails thường xuyên tranh giành các bọt không khí với Sonic mặc dù chú ta chẳng hề cần đến chúng bao giờ. Một vài hiệu ứng vật lý nho nhỏ cũng được cho vào game, nhưng chúng lại được thực hiện quá kém cỏi và có thể gây thất vọng cho những ai chú tâm vào các chi tiết nhỏ. Một điều may mắn là các hiệu ứng vật lý trực tiếp áp dụng lên Sonic đã được sửa chữa rất nhiều so với phiên bản trước, nhưng thực sự game thủ sẽ chẳng có mấy thời gian để phiền lòng hay ngắm kĩ các hiệu ứng này, bởi trong phần lớn thời lượng trò chơi, bạn sẽ luôn lao đi vùn vụt bằng cả đôi chân của Sonic cũng như cặp đuôi của Tails hay tìm cách hạ bệ những đối thủ đáng ghét trong game.

Các trận đấu trùm của Sonic cũng không thực sự hấp dẫn người chơi, mà thay vào đó là cảm giác bực mình bởi những thử thách cực kì khó mà nhà phát triển tạo ra cho bạn. Mỗi trận đấu trùm đòi hỏi sự nhanh nhẹn để tránh né các đòn tấn công, khả năng phối hợp với Tails để đánh vào nhược điểm của trùm và rất nhiều may mắn bởi các nhược điểm này thường được bố trí hết sức lắt léo.

Phần hình ảnh của Episode II tỏ ra được chăm chút hơn hẳn so với phiên bản trước, với những khung cảnh tươi đẹp và phần bối cảnh hoành tráng ở xa xa. Sonic sẽ đi qua những ngọn đồi tuyết, vùng sa mạc vàng rực rỡ, các phế tích với hoa cỏ xanh tươi và nhiều nơi khác nữa, mỗi nơi đều có nét đặc sắc riêng của mình. Tuy nhiên, âm thanh của trò chơi lại là một điểm trừ bởi chúng tỏ ra quá đơn điệu, ngay cả trong những giờ phút đấu trùm căng thẳng nhất. Một vài tính năng "nóng" của các trò chơi ngày nay cũng được SEGA đưa vào Episode II, bao gồm cả bảng xếp hạng và thành tựu (Achievement). Chế độ co-op mới xuất hiện trong trò chơi nhưng cũng không mang lại nhiều điều mới mẻ, bởi những gì mà hai người làm được, bạn cũng có thể làm một mình và làm… tốt hơn thế nữa.

LỜI KẾT

Nhìn chung, Sonic the Hedgehog 4: Episode II là một trò chơi ở mức trung bình khá đối với các fan của Sonic và những cuộc phiêu lưu chống lại tiến sĩ Robotnik của chàng nhím xanh đáng yêu này. Nhưng nếu bạn không phải là người yêu thích Sonic thì đây cũng không phải là game dành cho bạn, bởi những nhược điểm của trò chơi đã biến nó thành một tựa game lạc lõng và nhàm chán giữa một rừng game Platform đang đua nở ngày nay.

PHẠM LÊ

DIRT SHOWDOWN

CHẠM TRÁN TRÊN ĐƯỜNG ĐUA

"Ở lần phát hành này, Codemasters không đem đến cho người chơi những cuộc đua thiên về tốc độ, thay vào đó là những trải nghiệm mới mẻ và đầy phấn khích đã phần nào phản ánh qua chính tên gọi của trò chơi..."

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

PHÁT TRIỂN
Codemasters
PHÁT HÀNH
Codemasters
NGÀY PHÁT HÀNH
24/5/2012
THỂ LOẠI
Đua xe
ESRB
Everyone

Loạt game Dirt từ nhà sản xuất Codemasters đã có một chặng đường dài phát triển kể từ khi nó được ra mắt năm 2007. Với cái tên nguyên thủy là Colin McRae: Dirt, game đua người chơi đến với những sự kiện khác nhau và cung cấp một số lượng phong phú các loại xe như xe con bọ hoặc những "chiến binh" vượt địa hình với các bánh xe to kềnh hoành tráng. Loạt game dần rời xa thể loại đua xe truyền thống vốn đặt trọng tâm vào kĩ năng của người chơi và dấn sâu vào địa hạt của thể thao mạo hiểm như X-Game. Codemasters đã nghiên cứu các phản hồi của game thủ và tạo nên trò chơi Dirt 3 tập trung nhiều hơn vào các giải đua, chẳng hạn như Gymkhana, một sự kiện yêu cầu bạn phải thực hiện các lạng lách mạo hiểm trong công trường xây dựng để tăng điểm thưởng. Chỉ gần một năm trôi qua thôi và phiên bản tiếp theo của loạt game đã đến tay fan hâm mộ. Mang tên Dirt Showdown (DS), trò chơi mang lại cảm giác như một thứ hoàn toàn khác biệt so với những tựa game tiền nhiệm (có lẽ đó là lý do nó không được đặt tên kết hợp với một con số). Dirt giờ đây là một thế giới đầy cát bụi, bùn nhão và là một đấu trường của những cuộc đua "hủy diệt".

NHIỀU CẢI TIẾN THÚ VỊ

Sự khác biệt được thể hiện rõ nhất trong Dirt: Showdown là trò chơi thiên về cách điều khiển dễ dàng và thân thiện hơn. Dirt chưa bao giờ là một trò chơi đua xe đặt nặng tính mô phỏng mà nó kết hợp nhẹ nhàng giữa lối chơi mô phỏng và thể loại đua arcade quen thuộc. Một khi bạn có kinh nghiệm điều khiển và sử dụng nitro đúng lúc, bạn sẽ thấy rõ ý đồ của Codemasters trong việc hướng DS tới phạm vi đối tượng người chơi rộng lớn hơn, đa dạng hơn. Các fan gạo cội hẳn cũng không phiền hà gì trong cách tiếp cận này vì rõ ràng là điều khiển xe đua theo dạng mô phỏng trong điều kiện tầm nhìn bị che khuất bởi bùn đất với một tay đua khác luôn đeo sau lưng và cố gắng hất bạn ra khỏi đường đua quả là rất khó chịu.

Chế độ Showdown Tour là chế độ chơi chính và có vài sự kiện bao trùm phần lớn các vòng đua trong game. Sự kiện Gymkhana (được sửa tên lại thành Hooligan) vẫn được giữ lại dù đây là chế độ chơi gây tranh cãi trong Dirt 3. Có một vài thay đổi nhỏ trong công thức chơi của chế độ Hooligan, đó là nó được chia thành ba chế độ con. Trick Rush về căn bản là chế độ Gymkhana thuần chủng nhưng bạn phải thực hiện càng nhiều chiêu trò càng tốt để ghi điểm trong một thời gian cho trước. Head 2 Head mang đến 1 cơ chế đối đầu trực tiếp giữa 2 người chơi, mỗi người phải đối mặt với một hệ thống chướng ngại vật khác nhau và họ phải cạnh tranh gay gắt với nhau để về đích trước. Chế độ cuối cùng của Hooligan là Smash Hunter, một sự kiện khi bạn cần phải đâm sập các khối nhiều màu sắc. Các sự kiện này là điểm yếu thế nhất của DS, chúng không tệ nhưng có cảm giác không ăn nhập gì với chế độ chơi mới Demolition.

Cách chơi trở nên choáng ngợp trong sự kiện Demolition, khi đâm xe là yếu tố bắt buộc để giành chiến thắng. Thực chất đây là lối chơi derby kinh điển mà bạn thường thấy ở các tựa game đua xe hành động khác khi người chơi phải phá hủy xe của nhau để giành điểm. Nhưng Codemasters đã thêm vào một vài đặc tính tinh tế hơn để gia tăng sự thú vị đối với những người tham gia tranh tài. Knock Out là một ví dụ điển hình. Tại đây, tất cả đấu thủ thi đấu trong một nền cao và được thưởng điểm khi hất được xe đối phương ra ngoài vòng đấu. Nếu bạn bị đẩy ra, bạn phải lái xe qua các bậc thang để lên lại đấu trường. Các chế độ khác Survival hay 8-ball cũng khá thú vị để bạn trải nghiệm với bạn bè dù chúng hơi khó nắm bắt khi mới nhập cuộc.

Ngay cả các vòng đua chính thống cũng không ngăn cản các đấu thủ va chạm và chèn ép nhau. Các vòng đua được xếp đầy những biển báo, lốp xe và các thanh chắn luôn chực chờ để khiến bạn loạng choạng và quăng cả bạn lẫn xe ra khỏi đường đua. Kết hợp với chúng là trí thông minh nhân tạo (AI) của đối thủ máy rất hung hăng, có thể đây là AI tốt nhất trong các trò chơi đua xe gần đây và bạn sẽ có những cuộc đua cuồng nhiệt đầy hưng phấn. Nhịp game diễn ra khá nhanh và táo bạo, không hề có một giây phút nào cho phép bạn buông lỏng tay lái vì đối phương luôn theo bạn sát nút, và bám đuổi đến lúc loại được bạn ra khỏi cuộc chơi mới thôi. Một vài lúc bạn sẽ cảm thấy thật sự bực mình khi chỉ còn vài vòng nữa là giành được vinh quang thì bạn phải làm lại mọi thứ chỉ vì lơ đãng để đối phương tiễn bạn ra vệ đường ngồi ngắm cảnh. Nếu bạn yêu thích những vòng đua mà tốc độ và kĩ năng quyết định tất cả thì DS không phải là thứ bạn trông chờ, vì nó là một cuộc đua sinh tử nên việc bạn đo đường, hít khói là chuyện xảy ra như cơm bữa.

Các vòng đua trong chế độ Showdown Tour rất đơn giản khi bạn chỉ cần hoàn tất các sự kiện theo thứ tự lần lượt. Tất cả tiến trình đua thể hiện qua một menu thẳng đứng hình trụ được thiết kế khá tỉ mỉ. Codemasters muốn sản phẩm của họ hướng mạnh về cộng đồng nên cho phép bạn gửi lời thách đấu đến bạn bè từ mọi chế độ chơi. Hãy nghĩ về tính năng Autolog trong Need For Speed Hot Pursuit được Codemasters hoán đổi danh tính thành Racenet. Racenet có thể được sử dụng để kiểm tra trạng thái bạn bè của người chơi, ngoài ra trò chơi còn cho phép bạn chia sẻ quá trình đua lên youtube nếu muốn. Một tính năng khác hơi ngoài lề là Joyride đã trở lại và thậm chí mang trong mình màn chơi Battersea Power Station từ Dirt 3, cùng với bến tàu Yokohame. Nó theo sát các phương thức đua như trước kia, với từng địa điểm có 75 nhiệm vụ nhỏ phải hoàn thành. Đây là tính năng cho phép bạn lái xe vòng quanh, thực hiện các động tác theo yêu cầu để hoàn thành màn chơi, nhưng bạn sẽ phải làm đi làm lại một hành động liên tục nên rất dễ nhàm chán.

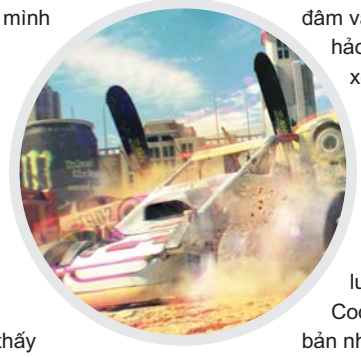
MẠNG TỐT, HÌNH ÂM ĐẠT CHUẨN

Một tình tiết khác cần phải ghi nhận là các loại xe có bản quyền đã biến mất khỏi hầu hết các chế độ chơi ngoại trừ Gymkhana. Bù lại xe cộ trong DS được thiết kế rất đẹp và trông không khác nhiều với những kiểu mẫu ngoài đời thực. Khâu độ xe cũng đã được dẹp bỏ và thay vào đó là tính năng cho phép bạn nâng cấp một trong ba yếu tố bằng tiền mà game quy định để cải thiện chất lượng xe, DS dường như muốn

loại bỏ tất cả những thứ có thể ngăn cản bạn thưởng thức điều trò chơi muốn mang lại: đua xe hủy diệt.

Chế độ chơi mạng hỗ trợ tốt cả 2 hình thức là offline và online. Nếu offline chỉ là cuộc cạnh tranh nội bộ giữa 2 người chơi trên cùng một máy thì online là một đấu trường rộng lớn hơn, nơi bạn có thể tranh tài một mình hoặc cùng với nhóm bạn của mình. Giống như Dirt 3, DS cũng trang bị chế độ Party mode (chỉ có trong khi bạn chơi online), hết sức vui nhộn bởi vì những gì bạn thấy lúc này gần giống với một game bắn súng góc nhìn thứ nhất. Tình trạng lag trong game không là một vấn đề quá lớn và mọi thứ diễn ra hết sức êm thấm ngay cả khi bạn chơi vào giờ cao điểm như buổi trưa hoặc tối.

Tương tự như các bậc tiền bối trong seri Dirt, DS không hề khiến người chơi thất vọng với chất lượng đồ họa của mình.



Cảnh các chiếc xe đâm vào nhau thật hoàn hảo, mảnh vụn từ cửa xe và kính rơi rụng khắp nơi rất nghệ thuật, chắn bùn văng tung tóe cho thấy sự dữ dội của đấu trường. Hiệu ứng âm thanh tốt, luôn luôn là thế với Codemasters, với các bản nhạc có bản quyền từ những nghệ sĩ nổi tiếng như ban nhạc Qemist, Danny Byrd – DJ nổi tiếng chuyên trị drum và bass. Chỉ có một khuyết điểm nhỏ là nhân vật bình luận viên trong game hơi nhiều chuyện, anh ta nói liên tục giữa lúc cuộc đua đang căng thẳng và lặp quá nhiều, không ăn nhập lắm với không khí đua xe hủy diệt.

SỰ PHÁ CÁCH THÚ VỊ

Nhìn chung DS là một trò chơi khác biệt, tách khỏi lối mòn trong loạt game Dirt, lối chơi đơn giản, cảm giác phá hủy mọi thứ trong game mang lại thật hấp dẫn và đáng giá. Nhiều fan trung thành của loạt game có thể nhíu mày khi trò chơi trở thành như thế này, nhưng đây là một phiên bản "ngoại tộc" và chắc chắn Dirt 4 sẽ quay lại với những giá trị truyền thống mà nó vốn có. Nếu bạn là người yêu thích thể loại game đua xe mang âm hưởng "phá phách" thì bạn cần phải thử qua DS của Codemasters. Chắc rằng ít nhiều bạn sẽ có những khoảnh khắc la hét vui nhộn, xả stress rất tốt cho bản thân hoặc với bạn bè.

THIÊN MINH

ƯU
- Hình âm chất lượng.
- Lối chơi hấp dẫn, đậm chất derby nhưng vẫn giữ được giá trị truyền thống của seri Dirt.
- Cơ chế điều khiển dễ dàng, thân thiện.

KHUYẾT
- Lồng tiếng kém hấp dẫn.
- Một vài chế độ đua nhàm chán.

ƯU

- Lối chơi tự do.
- Đồ họa và âm thanh khá tốt.
- Thời lượng chơi dài.

KHUYẾT

- Dân thường thích… tự sát.
- Lỗi địa hình.
- Hiệu ứng nước và vật lý kém.

Một trong những cái tên lớn nhất của thể loại game hành động chiến thuật đã trở lại với phong độ đỉnh cao.

TOM CLANCY'S GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

NGƯỜI LÍNH CỦA TƯƠNG LAI

Một thế giới tương lai với những bộ quân phục công nghệ cao, những chiến binh tinh nhuệ, các thiết bị thực tế ảo, vũ khí hiện đại và an ninh toàn cầu. Nghe thật quen thuộc, đúng không? Hầu như game FPS ngày nay có đủ những yếu tố này, nên việc chúng xuất hiện trong Ghost Recon: Future Soldier cũng không làm trò chơi trở nên đặc biệt. Nhưng chính cái cách mà ba studio con của Ubisoft (Paris, Red Storm và Romania) hòa trộn chúng vào nhau đã tạo nên một phiên bản Ghost Recon có thể nói là tuyệt vời nhất trong lịch sử cả dòng game danh tiếng này.

LỐI CHƠI THÚ VỊ VÀ THỬ THÁCH

Biệt đội Ghost Recon trong Future Soldier gồm bốn người mang mật danh Đội trưởng (Ghost Leader), 30k, Pepper và người chơi. Bạn sẽ vào vai Kozak, tay lính mới. Trong suốt thời lượng của game, người chơi sẽ theo bước biệt đội Ghost Recon lần theo dấu vết của một đường dây buôn vũ khí qua nhiều quốc gia, từ Nigeria, Pakistan, Na Uy, Nga và nhiều nơi khác nữa. Bạn có thể dễ dàng nhận ra nét đặc trưng trong kiến trúc cũng như môi trường của các khu vực này, hệt như những gì bạn có thể nhìn thấy trên phim ảnh. Một điều đặc biệt là các màn chơi của game thường có cả sự xuất hiện của dân thường chứ không chỉ toàn những tay súng đối địch, từ đó tạo nên một cảm giác chân thực hơn cho game.

Cả trò chơi là sự chuyển tiếp liên tục giữa những tình huống hành động bí mật và những pha đọ súng hết sức căng thẳng của biệt đội Ghost với đối thủ. Tuy nhiên, trò chơi không hề bó buộc game thủ vào một lối chơi nhất định nào nhờ vào cách thiết kế màn chơi của mình. Các khu vực trong game rất rộng rãi và thường có nhiều đường đi khác nhau, nên game thủ luôn có thể lựa chọn giữa việc vượt qua đối thủ trong âm thầm

TÊN GAME:	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier
THỂ LOẠI:	TPS
PHÁT HÀNH:	Ubisoft
PHÁT TRIỂN:	Ubisoft Paris, Ubisoft Romania, Ubisoft Red Storm
NGÀY PHÁT HÀNH:	15/03/2012
ESRB (TUỔI):	T
HỆ MÁY:	PC

CẤU HÌNH TỐI THIỂU:
CPU Pentium D 3.0GHz hoặc AMD Athlon 64 X2 4400+
1GB RAM (XP) hoặc 2GB RAM (Vista/7)
Card đồ họa 256MB hỗ trợ Shader 4.0
25GB đĩa cứng

hay "đuổi tận giết tuyệt" nhằm không phải lo lắng về sau. Bất kể bạn lựa chọn cho mình cách chơi như thế nào, các thiết bị và năng lực của biệt đội Ghost luôn có thể mang lại cho người chơi một trải nghiệm thật mượt mà và hoàn hảo. Các bộ cảm biến và UAV do thám sẽ cho thấy vị trí đối thủ giúp game thủ lập kế hoạch cho các bước tiếp theo; chiếc áo ngụy trang biến nhân vật thành vô hình để hạ thủ mục tiêu hay "chuồn" qua một cách êm thấm, và quan trọng nhất là "Sync Shot". Tính năng này cho phép mỗi thành viên trong biệt đội Ghost theo dõi một mục tiêu và sẽ đồng loạt hạ chúng khi người chơi ra lệnh.

Đây là một thử thách rất lớn cho AI của trò chơi, bởi nếu không được lập trình tốt, các đồng đội máy sẽ dễ dàng lộ vị trí khi theo dõi và dẫn đến những tình huống bực mình không đáng có. Thật may mắn là AI của đồng đội trong Future Soldier được thực hiện cực kì tốt, khi có khả năng bám sát theo mục tiêu đã định một cách liền mạch và bí mật, không hề để lộ vị trí của mình một cách không cần thiết và luôn tìm được vị trí tốt nhất cho phát đạn của mình. AI của máy cũng tỏ ra tương đối thử thách, khi các đối thủ biết nấp kĩ sau các vật chắn, hỗ trợ lẫn nhau và tấn công người chơi từ bên hông, trong khi dân thường sẽ la hét hoảng loạn, tìm nơi ẩn nấp khi các vụ đọ súng xảy ra. Dĩ nhiên trong những tình huống này, game thủ sẽ phải cẩn thận với cò súng của mình, bởi hạ sát dân thường đồng nghĩa với việc… Game Over.

VŨ TRANG ĐẾN TẬN RĂNG

Các phương tiện cơ giới mà biệt đội Ghost có thể sử dụng bao gồm một UAV trinh sát và "quái thú" kim loại mang tên Warhound. Trong khi Warhound là

một cỗ máy chiến tranh đúng nghĩa được vũ trang bằng pháo cối và tên lửa có thể nghiền nát mọi đối thủ cản đường, UAV lại rất hữu dụng khi có khả năng cung cấp cho game thủ một tấm hình toàn cảnh và khả năng theo dõi các mục tiêu một cách bí mật từ trên không. Khi kết hợp cùng tính năng "Sync Shot", hai phương tiện cơ giới này mang lại một giải pháp hết sức hoàn hảo cho phép game thủ có thể trải nghiệm trò chơi theo cả hai cách yên tĩnh và ồn ào. Các loại vũ khí xuất hiện trong trò chơi đều có thể tùy biến rất linh hoạt, bao gồm các thiết bị quang học, hãm thanh, băng đạn, cò súng, hệ thống trích khí… Mỗi linh kiện đều có ảnh hưởng đến tính năng tổng thể của vũ khí, và từ đó ảnh hưởng đến lối chơi của game. Một khẩu súng có hãm thanh sẽ giúp các chiến binh Ghost giữ được sự bí mật khi hạ thủ đối phương, nhưng súng không hãm thanh lại gây sát thương cao hơn và tầm bắn xa hơn hẳn. Lựa chọn đúng trang bị dựa trên lối chơi của mình chính là một phần của sự thành công trong game.

CHƠI MẠNG PHẤN KHÍCH

Bên cạnh phần chơi đơn đỉnh cao, các chế độ Multiplayer cũng là điều thu hút game thủ đến với trò chơi. Future Soldier không đề cao lối chơi "anh hùng" kiểu COD hay BF3, mà những biệt đội thông minh mới là điều mà game hướng đến. Rất nhiều thiết bị từng xuất hiện trong mục Singleplayer sẽ tái xuất trong phần chơi mạng, nên những game thủ đã chơi qua phần chơi đơn sẽ có lợi thế nhỏ khi đã hoàn toàn quen thuộc với các loại khí tài này. Một số kiểu chơi đáng nhắc đến trong mục chơi mạng bao gồm Guerilla Mode, trong đó đội ngũ người chơi sẽ phải chống chọi với 50 đợt đối thủ ngày càng mạnh và đông đảo, hoặc Saboteur – một biến thể của chế độ đặt bom, trong đó cả hai đội chỉ có một quả bom, và ai mang được quả bom vào căn cứ đối phương sẽ là người chiến thắng.

Trong các chế độ chơi mạng, mỗi chiến binh đều là một đối thủ đáng gờm, nên khả năng phối hợp đồng đội cũng như tận dụng những thiết bị công nghệ mình đang có trong tay là cách duy nhất để giành chiến thắng. Sẽ luôn có những đối thủ vô hình sau các góc khuất, những tay bắn tỉa chực chờ con mồi từ xa và những cái bẫy chết người rình rập game thủ, bởi tất cả đối thủ của bạn đều có trí tuệ của con người. Ngay cả khi được sự trợ giúp của một biểu tượng trên màn hình chỉ rõ hướng của đối thủ trong chiến đấu, việc để bị đối thủ phát hiện trước đồng nghĩa với việc bạn đã nắm chắc 80%... cái chết trong pha đọ súng này.

HÌNH ẢNH VÀ ÂM THANH

Khi nhìn vào phần đồ họa của game, có vẻ như Ubisoft đã tạo nên một sản phẩm rất khó đánh giá. Các chiến binh Ghost và những khẩu súng trong game đều được thiết kế hết sức đẹp mắt và "ngầu", ngay cả đối phương và dân thường cũng nhận được sự chăm chút xứng đáng. Tuy nhiên, phần ngoại cảnh, môi trường và các hiệu ứng như nước, ánh sáng, cháy nổ lại không thực sự tốt. Bạn có thể thấy các nhân vật đi qua mặt nước mà không hề để lại sóng gợn hay những tàu lá vuông vức rất phản cảm, nhất là trong những màn chơi ở châu Phi. Đôi khi các nhân vật còn gặp phải bug kẹt lại trong những góc hẹp, và cách duy nhất để giải quyết điều này là load lại màn chơi. Ngược lại, âm thanh của game được thực hiện hết sức tuyệt vời, bao gồm cả tiếng súng, các vụ nổ hay những âm thanh giao tiếp của quân đối phương lẫn các đoạn hội thoại của các chiến sĩ Ghost. Âm thanh của từng vũ khí cũng sẽ thay đổi theo các thiết bị mà người chơi lắp vào, chẳng hạn ống hãm thanh (supressor) hoặc đầu nòng (muzzle) được sử dụng.

Tóm lại, Ghost Recon: Future Soldier là một trò chơi tuyệt vời, với những màn chơi chiến dịch có độ dài ấn tượng, kịch bản khá chặt chẽ và một phần chơi mạng phong phú đầy kịch tính. Đây cũng là một cơ hội để những ai đã chán nản với phong cách "người hùng đơn độc" thử sức mình trong những pha đọ súng đầy chiến thuật của tương lai.

HỒNG NAM

SBK GENERATIONS

THỬ THÁCH TỐC ĐỘ

SBK Generations (SBKG) là tựa game mới nhất của hãng Milestone vừa ra mắt vào đầu tháng 6 này. Được phát triển dựa trên tựa game WRC 2 - the Official Game nên SBKG vẫn chứa đựng những giá trị quen thuộc vốn làm nên thành công của sản phẩm tiền nhiệm.

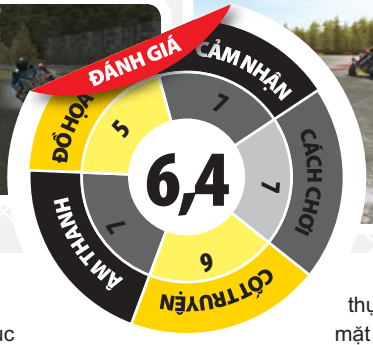
EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Mặc dù kinh phí đầu tư cho SBKG không thể sánh bằng với những siêu phẩm như Gran Turismo hay Forza Motorsport, nhưng trải nghiệm đua xe mô phỏng tốc độ cao mà nó mang lại có chất lượng khá tốt và rất đáng để Milestone tự hào. Bạn sẽ có dịp đến với những trường đua nổi tiếng thế giới, tham gia vào những vòng đua đầy mạo hiểm và có tính cạnh tranh cao – nơi mà tốc độ và kĩ năng sẽ quyết định tất cả.

PHÁT TRIỂN
Milestone Inc
PHÁT HÀNH
Black Bean Games
NGÀY PHÁT HÀNH
01/06/2012
THỂ LOẠI
Đua xe
ESRB
Everyone 10+

CHINH PHỤC GIẢI SBK

Giá trị thương mại nổi bật nhất của SBKG chính là nó khai thác triệt để thương hiệu của giải vô địch đua xe mô tô phân khối lớn FIM Superbike World Championship. Do đó SBKG chứa đựng tất cả các tay đua, các loại xe và những trường đua có bản quyền. Đặc biệt SBKG bao gồm cả 4 mùa giải SBK Champion từ năm 2009 đến năm 2012 nên tổng số lượng xe đua lên đến hơn 60 chiếc, 200 tay đua thuộc 140 đội đến từ khắp nơi trên thế giới, 17 vòng đua lớn nhỏ và trang bị chế độ chơi mạng hỗ trợ đến 16 người chơi cùng lúc. Chinh phục toàn bộ các giải đấu không phải là một thách thức đơn giản nhưng với việc được tự do lựa chọn giải đấu nào mình thích để tham



gia, bạn sẽ có cơ hội viết lại lịch sử bằng chính thành tích của mình trên bảng xếp hạng.

Các chế độ chơi quen thuộc vẫn tồn tại trong SBKG. Chẳng hạn chế độ chuẩn Free Play cung cấp những vòng đua tuyến tính truyền thống, chứa đựng một chuỗi các sự kiện để thử tài tay lái của bạn với độ khó tăng dần sau mỗi chặng. Phần chơi mạng trong chế độ này rất tốt, đã thử nghiệm với 10 người tranh tài cùng lúc và bạn sẽ thấy nhịp độ của game diễn ra rất mượt mà, ít xảy ra tình trạng lag, chậm hoặc độ trễ cao dù sử dụng gói kết nối Internet phổ thông. Chế độ Career là chế độ quan trọng nhất được xây dựng dựa trên đặc tính chủ chốt là điểm danh vọng (Reputation Points - RP). RP có thể đạt được bằng nhiều cách, hoặc bạn đạt thứ hạng cao sau mỗi vòng đua, hoặc bạn phải biểu diễn những pha bo cua, lách lái và hoàn thành các nhiệm vụ mà đội của bạn giao cho. Hãy chú ý rằng bên cạnh việc kiếm điểm, bạn sẽ bị trừ điểm nếu mắc sai sót trong quá trình đua. Ngoài ra, bạn nên cân nhắc kĩ trước khi đặt bút kí hợp đồng với một đội nào đó vì việc này ít nhiều sẽ quyết định bạn tiến được bao xa trong chặng đường chinh phục cả 4 mùa giải đua xe mô tô hấp dẫn và gay cấn.

Cách chơi của SBKG vẫn thế, không khác nhiều so với các phiên bản trước. Bạn chỉ cần tập trung tăng tốc, giữ vững tay lái và chinh phục tốt các khúc cua trong game, đạt thứ hạng cao để giành quyền đi tiếp vào các vòng đấu quan trọng hơn. Yếu tố mô phỏng được phát triển khá tinh tế và chân thực, chỉ cần bạn vào số quá sớm hay quá chậm bạn sẽ nhanh chóng bị đối thủ qua mặt. Bánh xe sau lấn sang vạch vôi giới hạn đường đua một chút thôi cũng sẽ phải trả giá bằng việc tốc độ nhanh chóng giảm sút hoặc những cú bo cua sẽ không được "ngọt" và đẹp mắt nữa. Việc độ xe đã được tinh giản lại chỉ còn 3 tùy chọn mặc định từ thấp đến cao, mức độ can thiệp để sửa đổi cấu hình xe rất hạn chế, nhưng bù lại bạn sẽ có nhiều thời gian để tập trung vào việc nâng cao kĩ năng đua của mình hơn.

HÌNH TRUNG – ÂM KHÁ

Thật tiếc khi đánh giá tổng quát thì chất lượng đồ họa của SBKG không bằng các phiên bản trước trong cùng seri. Hệ thống menu nhìn không chuyên nghiệp và thiếu sức sống phần nào khiến bạn cảm thấy tù túng và chán nản khi duyệt sơ qua danh sách các sự kiện, đội thi đấu hay thông tin về vòng đua sắp tới. Trong khi tạo hình của xe đua, tay đua và các vạch vôi rất tốt thì môi trường xung quanh lại quá thô và sơ sài, bối cảnh 3D nhưng thực chất lại toàn mặt phẳng phủ vân bề mặt không được mịn cho lắm. Tệ nhất là hình ảnh đám đông chỉ là những khung hình chắp vá lặp đi lặp lại rất khó truyền cảm hứng cho người chơi tưởng tượng rằng họ đang ở trong một trường đua cuồng nhiệt. May thay hiệu ứng âm thanh sống động sẽ phần nào bù đắp được khiếm khuyết của phần đồ họa. Tiếng động cơ trung thực sẵn sàng làm rung chuyển căn phòng của bạn, tiếng lết bánh đủ độ "cháy" và bạn sẽ cảm nhận rõ rệt cả tiếng sỏi đá văng tung tóe, hay tiếng sột soạt khi bạn chẳng may đi vào vùng cỏ rậm.

Tuy chất lượng tổng thể vẫn chưa tối ưu do còn tồn tại nhiều khuyết điểm nhưng nói chung SBKG vẫn được đánh giá cao nhất so với các thành viên khác trong seri. Một lợi thế không hề nhỏ cho Milestone khi Capcom đã quyết định tạm dừng phát triển dòng game Moto GP nổi tiếng nên năm nay hầu như SBKG không có đối thủ cạnh tranh trong thể loại mô phỏng đua xe mô tô. Đây là cơ hội vô giá để SBKG cùng Milestone giành lại được thị phần đã mất vào tay THQ và Capcom, đồng thời dựa trên phản hồi của người chơi để cho ra các phiên bản chất lượng hơn nữa trong thời gian tới.

ĐẮC HOÀI

ƯU
* Chứa cả 4 mùa giải.
* Số lượng xe, tay đua và trường đua lớn.
* Chơi mạng tốt.

KHUYẾT
* Đồ họa thô.
* Lối chơi tuyến tính.
* Chưa thực sự đột phá trong lối chơi.

TÊN GAME:	MAX PAYNE 3
THỂ LOẠI:	Hành động
PHÁT HÀNH:	Rockstar Games
PHÁT TRIỂN:	Rockstar Studios
NGÀY PHÁT HÀNH:	15/5/2012
ESRB (TUỔI):	M
HỆ MÁY:	PC/PS3/Xbox 360

QUÂN CỜ THÍ

Ưu

- Hành động đã tay đậm nét phim ảnh Hollywood
- Đào sâu khai thác tính cách nhân vật
- Chơi mạng hấp dẫn

Khuyết

- Các đoạn phim cắt cảnh hơi dài và không cho bỏ qua
- Chưa ngăn chặn hoàn toàn nạn gian lận khi chơi mạng.

Hơn 10 năm trước (2001), Remedy, một hãng game nhỏ đến từ thành phố Espoo của Phần Lan đã trình làng một trò chơi hành động góc nhìn thứ ba với tên gọi "Max Payne". Chỉ là một trò chơi hành động như bao trò chơi lúc bấy giờ nhưng Max Payne mau chóng đi vào lòng người hâm mộ, lẫn giới phê bình game bởi những công thức "đặc chế" của riêng mình.

Bí quyết thành công của Max Payne nằm ở những pha đấu súng kịch liệt, hệt như các phim xã hội đen Hong Kong hồi thập niên 90 pha lẫn với "hương vị lạ" – quay chậm thời gian (bullet time), xuất phát từ loạt phim "Ma Trận" trước đó đã hớp hồn không biết bao nhiêu người xem khắp thế giới. Thêm vào đó, những đoạn phim cắt cảnh được thể hiện dưới dạng truyện tranh với các ô hình và chữ ngắn gọn, cùng lối dẫn truyện tự sự đã cuốn hút người chơi dõi theo từng bước đường phục hận của Max…

Max ngày ấy là vậy, còn ngày nay ra sao khi mà "chủ sở hữu" của game không còn là Remedy?

Max, con người của những rắc rối…

Đó là một người đàn ông tìm quên lãng trong hơi men và những liều thuốc an thần để trốn tránh quá khứ đen tối.

Đó là người đàn ông của những rắc rối: dính vào chuyện không đâu với đám thanh niên choai choai, trốn chạy sự truy

đuổi của băng mafia địa phương, sang Brazil làm cảnh vệ cho một gia đình tài phiệt lắm tiền nhiều của và roi vào vòng xoáy xung đột giữa các phe phái chính trị đầy dơ bẩn tại đây.

Max càng muốn thoát khỏi ám ảnh của quá khứ thì càng "sa lầy" trong cái vòng lẩn quẩn của hiện tại…

Hẳn ai đã từng chơi qua hai phiên bản đầu đều biết rằng, Max là một người có nội tâm khá phức tạp và mâu thuẫn, chúng chồng chất và dồn nén do bản thân nhân vật chính gặp phải quá nhiều điều rắc rối. Nhưng đến mức nào thì cả hai bản game đầu đều không khai thác sâu.

Với Max Payne 3, Rockstar – "chủ mới" của dòng game, đã mang tới những giải đáp rõ ràng hơn. Từng góc khuất đen tối ẩn sâu trong tâm lý của Max đã lần lượt được phơi bày theo lối dẫn truyện tự sự và hồi tưởng quen thuộc của dòng game. Người chơi qua đó thấy được một sự thật trần trụi về người hùng của họ: một kẻ chán chường, nát rượu, không dám đối diện với quá khứ và hay triết lý. Cách dẫn dắt các đoạn hồi tưởng được thực hiện thật khéo léo, xuất hiện theo lối "nhảy cóc" khi thì kéo người chơi về với hiện tại, lúc thì quay ngược quá khứ. Cứ thế, người chơi bị lôi cuốn và nhập tâm vào nhân vật lúc nào không hay!

Kết nối và xen lẫn trong những đoạn hồi tưởng là các đoạn phim cắt cảnh "nghệ thuật". Nghệ thuật ở chỗ chúng thay thế cho việc chờ nạp game truyền thống, làm cho mọi thứ luôn diễn ra liên tục. Ngoài ra chúng còn là "bản nâng cấp" của hai phần trước: phim cắt cảnh trước đây theo hình mẫu truyện tranh với những ô hình và chữ ngắn gọn. Giờ những trang truyện tranh được tái hiện dưới dạng "thời gian thực", với các câu từ nhấn nhá và những nhân vật sống động!

Cũng chính việc hồi tưởng đã tạo nên một Max Payne "muôn vẻ" đầy thú vị. Khi thì Max của những ngày xa xưa với bộ áo khoác da quen thuộc, lúc lại là một quý ông diện vest chỉnh chu, phong độ hay một tay anh chị đầu trọc, râu ria xồm xoàm vận áo chim cò đúng rặt chất Nam Mỹ! Với mỗi hình tượng Max, người chơi sẽ có những trải nghiệm game khác nhau.

Max, người hùng của những pha hành động "điên rồ"!

Nhắc đến Max Payne, không thể thiếu các pha đấu súng dữ dội và tính năng làm chậm thời gian (bullet time) trứ danh! Nay được "tiếp tay" bởi "bậc thầy" game hành động Rockstar, mọi thứ trở nên "đã" hơn, điên rồ hơn và đậm nét Hollywood!

Cái "đã" đầu tiên khi dùng tính năng làm chậm thời gian (bullet time) là khả năng "dứt điểm" đẹp mắt: khi hạ thủ đối thủ cuối cùng của một nhóm, người chơi sẽ được thưởng thức góc quay chiếu chậm của kẻ bị hạ gục. Đây là điểm độc đáo mà phần một đã từng ứng dụng. Để thêm phần "ép phê", Max Payne 3 có thêm góc quay của loạt đạn bay về phía mục tiêu, tương tự như những game chuyên về đề tài bắn tỉa như Sniper Elite, Sniper Ghost Warrior! Cảm giác dõi theo đường đạn và thổi bay đối thủ thật "đã" và "sướng"!

Đó là tình huống dứt điểm chủ động, còn trong thế bị động, khi Max sắp "tiêu", chế độ Last Stand sẽ được kích hoạt để người chơi "phục thù". Hạ được đối thủ bắn hạ mình, Max sẽ hồi sinh bằng không ra đi mãi mãi! Tất nhiên, nó sẽ có giới hạn: một lần kích hoạt tiêu tốn một lọ "Painkiller". Nếu không còn Painkiller? Game over! Một điểm "nguy hiểm" khác của chế độ này là khi Max.. hết đạn, người chơi chỉ còn nước nằm nhìn chờ chết!

Vây quanh tính năng "bullet time" là những tiểu tiết, mà sự hiện diện của chúng làm tăng thêm phần hấp dẫn của những màn đấu súng. Đó là những pha cận chiến và dùng súng kết liễu tàn khốc, là sự chân thật của hệ thống tương tác vật lý (bay người từ trên cao xuống sẽ mất máu hoặc chết, toi ngay nếu bị bắn trúng chỗ hiểm – tương tự hai phần đầu), là những pha chiếu chậm bay người "như phim" khi hạ thủ hàng loạt đối thủ ở đủ mọi góc độ, và cả những khoảnh khắc đậm nét Hollywood như bắn hạ chiếc máy bay đang trên đường cất cánh trong khi phía trên đầu đang có một máy bay khác hạ cánh, giằng co mạo hiểm khi đu dây, trượt trên mái nhà và bắn hạ kẻ bắt giữ con tin, v.v.

Liệu có "bá đạo"?

Max, được hỗ trợ bởi "bullet time" sẽ trở nên bá đạo? Đừng vội mừng, càng ở cấp độ khó game càng "găng" (từ mức Hard trở lên, game có tổng cộng năm cấp độ từ dễ đến khó). Không chỉ "lấy máu" người chơi lẹ hơn, bắn chính xác hơn mà A.I máy cũng khôn ngoan khi biết quăng lựu đạn "mời" người chơi ra khỏi chỗ núp, chia hướng tấn công làm người chơi bối rối, chưa kể đưa vào một vài loại lính "giáp trâu, súng hạng nặng" đàn áp người chơi. Nếu không có hệ thống núp (cover) trợ giúp, lần đầu tiên xuất hiện trong dòng game, thì thực sự những trận đấu súng sẽ rất khó mà vượt qua được nếu chỉ đơn thuần dựa vào "bullet time".

Thêm vào đó, để tăng thêm giá trị chơi lại và khuyến khích người chơi tìm hiểu thêm về game, ngoài các mức độ khó khác nhau để "thử lửa" người chơi, Rockstar đưa thêm vài hạng mục "thử thách" lòng kiên nhẫn của người chơi như tìm kiếm các bộ phận của từng loại vũ khí để ráp chúng thành "vũ khí vàng" (Golden Guns), các đầu mối (clues) về một sự việc nào đó trong màn, hoàn thành các yêu cầu của bảng thành tích (achievements).

Bên cạnh chế độ chơi theo cốt truyện với những thử thách kể trên, người chơi có thể tìm kiếm thêm thách thức ở chế độ Arcade, bao gồm New York Minute và Score Attack. Các fan của Max sẽ gặp lại New York Minute của phần một với cuộc đua về thời gian hoàn tất màn hay ghi điểm càng nhiều càng tốt với Score Attack. Cả hai chế độ này sẽ cập nhật thành tích của người chơi và mang lên bảng xếp hạng toàn cầu của game.

Chơi mạng, bước ngoặc của dòng game

Việc Max Payne 3 có phần chơi mạng là một bước ngoặc lớn của dòng game. Trò chơi sở hữu đầy đủ những phần cơ bản thường thấy trong các game chơi mạng hiện nay: hệ thống điểm thưởng, lên cấp, hiệu chỉnh trang bị, thành tích, v.v. nhằm mục đích giữ chân và khuyến khích người chơi phấn đấu.

Tựu trung, phần mạng của game roi vào hai chế độ chơi chủ yếu: tự do (deathmatch) và nhóm (team deathmatch) phân theo cấp độ nhiều hay ít người tham gia. Nổi bật nhất của phần mạng là "Gang Wars".

Đây là chế độ tập hợp nhiều dạng chơi thường thấy của các game bắn súng mạng: chiếm điểm, thủ tiêu VIP, đấu nhóm, v.v. Người chơi phải trải qua một loạt chế độ này thì mới hoàn tất được Gang Wars. Chính sự đa dạng này đã lý giải vì sao đây là chế độ có đông người chơi nhất!

Một thú vị khác của phần chơi mạng và cũng là tham vọng lớn của Rockstar (cho các game về sau của hãng) là tính năng "Crews" - lập tổ đội. Có hai loại Crews để lựa chọn: cá nhân và công cộng. Với cá nhân, người chơi có thể mời bạn bè tham gia (tối đa 5), còn với công

cộng có thể lên tới hàng ngàn người chơi. Các thành viên trong Crews sẽ chia sẻ nhau những lợi ích tập thể như thêm kinh nghiệm khi giúp đỡ nhau, đồng phục, huy hiệu, tầm quan sát kẻ địch, tham gia chơi mạng dễ dàng hơn, v.v. Đặc biệt nhất là với hình thức Crews cá nhân, người chơi sẽ mang cả tổ đội của mình sang phần chơi mạng của trò chơi sắp ra mắt: Grand Theft Auto V! Đây cũng là tương lai cho phần chơi mạng trong các game sắp tới của Rockstar.

Điểm phàn nàn duy nhất khi tham gia đấu trường mạng của Max Payne 3 là việc xuất hiện khá nhiều người chơi gian lận (cheaters). Họ chỉnh sửa dữ liệu game để có điểm số cao hơn người chơi khác (cho phần Arcade), bất tử hoặc tàng hình khi thi đấu, v.v. đã hủy hoại cuộc vui của nhiều người. Ở thời điểm thực hiện bài viết, Rockstar đã áp dụng chế độ "bỏ tù" những kẻ gian lận này, "nhốt" vào chung một phòng để họ tự… sướng lẫn nhau! Chỉ đến khi nào những tay chơi này hối cải thì Rockstar mới "thả" ra! Một hình thức trừng phạt ngộ nghĩnh!

Chứng tỏ bản lĩnh kỳ cựu!

Dù sở trường là chuyên trị những game có phong cách chơi "thế giới mở" (open world), dễ thấy qua các tựa game "ăn khách" của hãng như GTA, Red Dead Redemption, nhưng Rockstar đã không hề nao núng khi thực hiện một game trái ngược với thế mạnh của mình, thiên về tuyến tính như Max Payne 3.

Kết quả mà hãng mang lại là một game hành động đã tay, đậm chất Hollywood. Một Max Payne có độ lắt léo của kịch bản khi khai thác sâu tính cách nhân vật xen lẫn các bi kịch. Và một Max Payne không chỉ cuốn hút người chơi mới, mà còn thỏa mãn sự mong đợi từ lâu của các fan hâm mộ!

NGỌC MINH

SPLICE
TẾ BÀO DIỆU KỲ

ƯU

- Đòi hỏi kiên nhẫn
- Đồ họa đơn giản nhưng ấn tượng
- Âm thanh nhẹ nhàng, đầy cảm hứng

KHUYẾT

- Giá trị chơi lại gần như không có
- Thời lượng chơi ngắn

Hãng phát triển Cipher Prime Studios (CPS) đã đạt được nhiều thành công sau khi phát hành tựa game Auditorium, một tựa game giải đố trên nền âm nhạc mang đậm tính nghệ thuật. Cùng với những kinh nghiệm có được từ Auditorium, CPS mới đây đã ra mắt một tựa game tiếp theo: Splice. Trò chơi chính thức được phát hành vào ngày 14 tháng 6 vừa qua trên hệ máy PC.

TÊN GAME:	Splice
THỂ LOẠI:	Giải đố
PHÁT HÀNH:	Cipher Prime Studios
PHÁT TRIỂN:	Cipher Prime Studios
NGÀY PHÁT HÀNH:	14/6/2012
ESRB (TUỔI):	E
HỆ MÁY:	PC

LỜI KẾT

Splice là một lựa chọn hoàn hảo cho những ai muốn tìm đến thử thách, cũng như những người chơi yêu thích sự nhẹ nhàng và thư giãn sau một ngày làm việc vất vả. Với một thế giới tế bào đầy sống động và ấn tượng về mặt âm thanh và màu sắc, Splice chắc chắn sẽ làm hài lòng ngay cả những người chơi khó tính nhất.

THẾ GIỚI THÚ VỊ CỦA TẾ BÀO!

Thế giới của Splice là thế giới nằm dưới chiếc kính hiển vi, là thế giới của các tế bào. Đó là nơi các tế bào nối với nhau thành các hình khối hay các sợi vi sinh vật, một thế giới đậm chất hình học và tính lôgíc.

Nhiệm vụ của bạn ở thế giới đó tưởng chừng rất đơn giản, sắp xếp các đoạn tế bào nằm lộn xộn, ngổn ngang trở về vị trí cho trước của chúng. Có những tế bào bình thường, có những tế bào có khả năng nhân đôi khi bạn chạm vào chúng, rồi còn cả các tế bào có khả năng phá hủy bản thân chúng cũng như những tế bào nối phía sau.

Tuy nhiên, bạn sẽ gặp phải thử thách của trò chơi khi chỉ được phép di chuyển các tế bào với một số lần nhất định, cũng như phải tính toán việc ngắt, thêm hay xóa các đoạn tế bào sao cho phù hợp để đảm bảo có đủ số tế bào cần thiết, không thừa cũng không thiếu.

Splice được chia làm nhiều chuỗi tế bào, mỗi chuỗi tế bào lại được chia thành 7 sợi tế bào. Trong Splice tổng cộng có hơn 70 sợi tế bào, mỗi sợi chính là một câu đố dành cho người chơi khám phá và giải quyết, từ những màn chơi rất giản đơn ban đầu đến các thử thách hóc búa khiến người chơi phải vò đầu bứt tai tìm giải pháp. Không đòi hỏi đến những kiến thức cao siêu về tế bào, chỉ cần chút suy nghĩ để tìm ra sự lôgíc trong cách sắp xếp của các tế bào, bạn hoàn toàn có thể vượt qua được những thử thách trong thế giới tế bào đầy thú vị!

HÌNH ÂM ẤN TƯỢNG!

Đồ họa của Splice tuy đơn giản nhưng ấn tượng! Mỗi chuỗi tế bào sẽ mang đến một thế giới với màu sắc khác nhau. Có chuỗi mang màu xanh dịu mát, có chuỗi lại mang màu cam ấm áp. Những tông màu tưởng như rất đơn điệu nhưng khi hòa quyện cùng nhau thì lại tạo nên một thế giới tế bào đa hình đa màu và tràn đầy sức sống.

Bên cạnh đó, âm nhạc trong Splice rất xuất sắc. Là "đứa con tinh thần" của một studio nổi tiếng trong việc tạo nên âm nhạc trong trò chơi của mình, những bản nhạc trong Splice sẽ đưa bạn đến với thiên đường của các tế bào. Bạn sẽ được đắm mình vào thế giới âm nhạc của Splice để tạm quên đi những suy nghĩ về các câu đố hóc búa, và tận hưởng cảm giác thoải mái cùng tiếng piano dịu dàng.

Những bản nhạc của Splice thực sự là liều "thuốc bổ" cho bạn sau những giờ làm việc và học tập đầy căng thẳng và mệt mỏi.

CÒN ĐÓ NHỮNG HẠN CHẾ ...

Bên cạnh những điểm cộng nói trên, Splice vẫn còn đôi chút hạn chế. Những câu đố có thể sẽ là thử thách đối với bạn khi gặp chúng lần đầu tiên, nhưng khi bạn đã vượt qua được một lần, bạn sẽ dễ dàng biết được cách xử lý khi chơi lại các câu đố đó. Chính điều này đã khiến giá trị chơi lại của Splice gần như không có.

Số màn chơi mang tính thử thách cao của Splice cũng chưa thực sự nhiều, vì vậy chỉ cần khoảng 3 đến 4 giờ chơi là bạn đã có thể hoàn thành tất cả các màn chơi trong Splice.

HẢI MINH

Vessel

CHẤT LỎNG DIỆU KỲ

Đây lại là một minh chứng nữa cho sức sáng tạo của những nhà phát triển game độc lập trong nền công nghiệp game tưởng chừng đã không còn chỗ cho những ý tưởng mới.

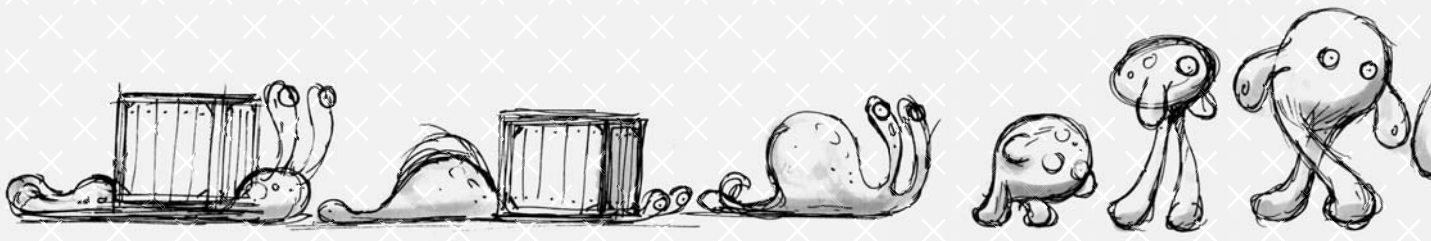
PHÁT TRIỂN
Zoo Games
PHÁT HÀNH
indiePub
NGÀY PHÁT HÀNH
01/03/2012
THỂ LOẠI
Giải đố
ESRB
Teen

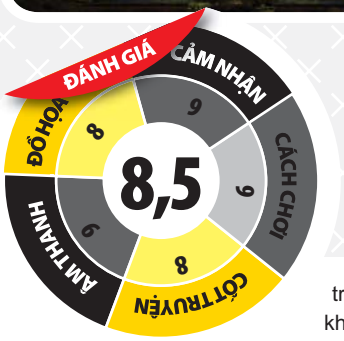
Vessel là một tựa game phiêu lưu giải đố trong môi trường 2D, lấy bối cảnh một thế giới nơi những sinh vật Fluro đang là nguồn nhân công chủ lực. Được sáng tạo bởi tiến sĩ Arkwright – nhân vật chính của trò chơi, các sinh vật này là thứ đã đưa Arkwright đến đỉnh cao vinh quang cho đến một ngày chúng bất ngờ nổi loạn. Anh chàng tiến sĩ trầm mặc phải lên đường trả mọi thứ về đúng vị trí nếu không muốn thế giới của mình rơi vào hỗn loạn.

LỐI CHƠI THÚ VỊ

Fluro là những sinh vật được tạo nên từ các loại chất lỏng có trong môi trường, và việc tạo nên chúng chính là một phần rất quan trọng của game. Các Fluro có thể giúp Arkwright nhấn các nút bấm, xoay các cần trục hay trở thành những "mầm Fluro" giúp người chơi vượt qua chướng ngại cản đường, nhưng cũng có thể trở thành những kẻ phá bĩnh đáng ghét trong quá trình chơi. Các câu đố của game là sự kết hợp của nhiều việc – nhấn các nút bấm, khởi động các cỗ máy, điều chỉnh phương hướng các dòng chất lỏng, và quan trọng nhất là lợi dụng các quy tắc vật lý. Càng về sau, các câu đố càng "phình ra" về kích thước và các bước giải đố cũng trở nên phức tạp hơn. May thay các câu đố này không hề làm cho game thủ bị choáng ngợp. Bạn luôn có thể nhận ra mình phải làm gì chỉ sau vài khoảnh khắc suy nghĩ và quan sát toàn cảnh khu vực đó. Chỉ đôi khi chúng đòi hỏi bạn phải nhảy nhót thật chính xác hoặc phụ thuộc quá nhiều vào trí thông minh hạn chế của các Fluro mới gây ra cảm giác bực mình, nhưng thật may mắn là những câu đố như thế rất hiếm hoi trong suốt thời lượng 10 giờ của trò chơi.

Một điều tưởng như có thể khiến các game thủ "tay mơ" rời bỏ Vessel ngay từ những giờ phút đầu tiên chính là sự thiếu vắng phần hướng dẫn giúp người chơi có thể làm quen với game. Quả thật, trò chơi không hề cung cấp cho bạn bất cứ một đoạn hội thoại hay chỉ dẫn nào, mà chỉ có một cuốn sổ tay nho nhỏ cho biết tác dụng của những cỗ máy hơi nước mà người chơi sẽ gặp phải. Tuy nhiên, đến khi tận tay tham dự vào game, việc thiếu đi phần chơi hướng dẫn hóa ra lại không hề quan trọng như đã tưởng. Vessel có lối chơi hết sức đơn giản và dễ hiểu, đồng thời lại khéo léo đưa ra những tính năng mới một cách dần dần, không khiến game thủ bị "ngộp" bởi lượng thông tin mà trò chơi mang lại. Bạn sẽ lần lượt biết rằng các Fluro có thể bị phá hủy chỉ bằng cách chạm





vào, các "mầm" Fluro có sức hút với nước, Fluro này thích ánh sáng còn Fluro kia thích bóng đêm… Cứ như vậy, các cơ chế mới sẽ lần lượt được giới thiệu với game thủ một cách sáng tạo và rõ ràng, giúp bạn dễ dàng nắm bắt được cả trò chơi.

HÌNH – ÂM CHẤT LƯỢNG

Mang đậm phong cách Steampunk – tức những cỗ máy hơi nước khổng lồ xuất hiện khắp nơi, thế giới trong Vessel mang lại cho game thủ những khung hình lạ lẫm. Mỗi khu vực trong game đều có một phong cách đồ họa, màu sắc và cảnh quan hoàn toàn khác biệt, và chính điều này cũng góp một phần thôi thúc game thủ tiếp tục tiến tới để khám phá những gì đang chờ đợi mình ở màn chơi kế tiếp. Mảng âm thanh trong trò chơi mặc dù hơi đơn điệu nhưng cũng làm rất tốt phần việc của mình, khi bản thân nó đã là một "thước đo" mức độ hoàn thành các câu đố của game. Khởi đầu với những nốt trầm đơn điệu, âm nhạc trong game sẽ dần trở nên phức tạp và vui nhộn hơn khi bạn tiến dần đến việc giải được câu đố, và cuối cùng sẽ là giai điệu rộn rã để người chơi có được khoảnh khắc ăn mừng thành công của chính mình.

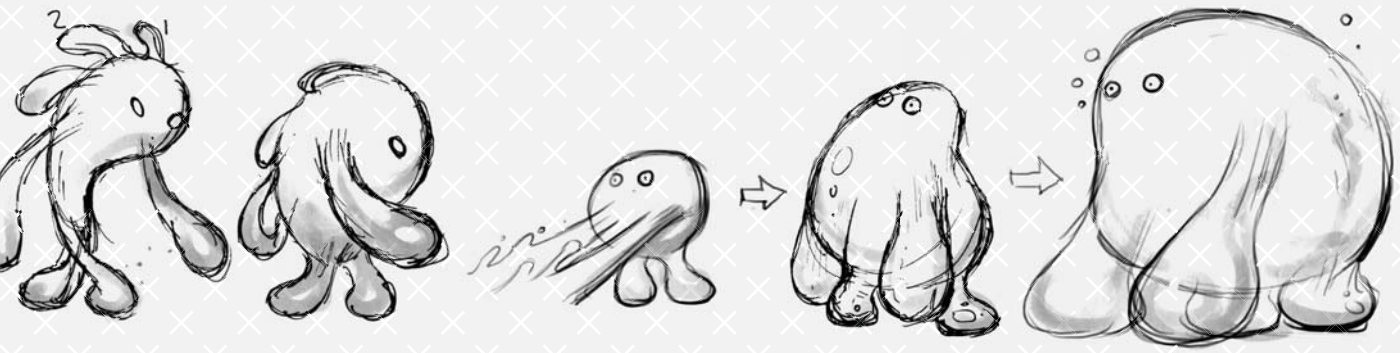
Nhắc đến mảng giải đố, chúng ta không thể bỏ qua vai trò của góc nhìn camera trong Vessel. Camera của trò chơi được bố trí rất tốt và luôn linh hoạt di chuyển xa – gần để bao quát tất cả các câu đố hay những khu vực mà người chơi cần phải giải quyết để tiếp tục tiến lên. Bạn sẽ không bao giờ rơi vào cảnh kẹt một thời gian dài ở một vị trí chỉ vì một khu vực bé tẹo nào đó bị ẩn sau cạnh màn hình, mà tất cả đều sẽ được phơi bày cho game thủ ngay từ phút đầu tiên tiếp cận địa điểm đó. Điểm trừ duy nhất trong toàn bộ Vessel chỉ có thể là cách bố trí phím điều khiển của game không thật sự tốt. Trong phần lớn thời gian, game thủ có thể sử dụng hệ thống điều khiển này một cách bình thường, nhưng một khi "chạm trán" những câu đố đòi hỏi sự chính xác như đã nói, người chơi mới nhận ra hạn chế trong cơ chế điều khiển bằng chuột và phím của game.

Tuy nhiên, các tay cầm của console tỏ ra thích hợp hơn nhiều với thể loại sidescrolling như Vessel, nên người chơi trên các hệ console sẽ không gặp phải rắc rối điều khiển như game thủ PC.

LỜI KẾT

Mặc dù chỉ là một tựa game indie, nhưng điều này không hề có nghĩa là Vessel kém chất lượng. Từng khu vực trong game đều được thiết kế một cách hết sức sáng tạo, đồng thời cũng đủ rõ ràng để game thủ lập tức nhận ra mình phải làm gì. Mỗi câu đố bị chinh phục sẽ mang lại một khoảnh khắc tuyệt vời, nhưng chính cảm giác khi dần dần tìm ra phương pháp chính xác để chinh phục trò chơi mới là điều mà game thủ yêu thích nhất. Ở phương diện này, quả thật Vessel đã làm rất tốt, và điều này đã biến trò chơi thành ứng cử viên hàng đầu cho danh hiệu game giải đố hay nhất năm nay.

PHẠM LÊ



THỊ TRẤN TỘI LỖI

Silent Hill, tựa game lần đầu xuất hiện trên hệ máy PS1 năm 1999, cho đến nay đã trải qua 7 phiên bản trên nhiều nền máy với những thăng trầm khác nhau. Trong đó, đỉnh điểm của sự thành công chính là ở phiên bản 2, 3 đến tận cùng thất vọng ở phiên bản Homecoming. Sau đó, dù đã "gỡ gạc" phần nào tiếng tăm của dòng game với Shattered Memories, nhưng đó vốn dĩ chỉ là những cuộc "chạy marathon" chứ không còn chất Silent Hill nữa.

THỂ LOẠI
Hành động – Phiêu lưu
PHÁT TRIỂN
Vatra Games
PHÁT HÀNH
Konami
NGÀY PHÁT HÀNH
13/3/2012
ESRB (TUỔI)
Mature
HỆ MÁY
PS3, Xbox 360

Từ đó cho đến nay, người hâm mộ vẫn luôn mong chờ một phiên bản Silent Hill tiếp theo đúng nghĩa, mang lại cảm giác sợ hãi thật sự cùng những câu đố hóc búa trong một thị trấn đầy sương mù. Và sự chờ đợi đó đã kết thúc khi Silent Hill Downpour, phiên bản thứ 8 của dòng game, ra mắt dưới sự phát triển của Vatra Games, một studio non trẻ được thành lập vào năm 2009.

Chuyến xe định mệnh

Downpour, có nghĩa là "con mưa rào", và game đã bắt đầu câu chuyện với một con mưa xối xả như thế. Trên chuyến xe tù chuyển trại chở nhân vật chính, tù nhân Murphy Pendleton, đã bất ngờ gặp nạn. Tỉnh dậy sau tai nạn khủng khiếp đó, Murphy không còn cách nào khác ngoài tiếp tục bước đi trên một con đường đầy sương mù nhằm tìm ra lối thoát cho chính mình. Số phận của Murphy, hay đúng hơn là định mệnh đã đưa đẩy anh đến thị trấn Silent Hill, một tòa án lương tâm, một nơi "rửa tội" quen thuộc của những con người mang những tội lỗi mà chính bản thân họ không nhớ đến. Và tại nơi đây, mọi sự thật về Murphy sẽ được phơi bày ra tất cả!

Lối chơi chuyển mình

Vẫn như các phiên bản trước, Downpour tồn tại hai thế giới song song, một là thị trấn Silent Hill hiện tại và một là nơi ẩn chứa sự cũ kỹ, mục nát, đầy rẫy tội lỗi được biết đến với cái tên Otherworld. Với hai thế giới riêng biệt như vậy, trải nghiệm mà Murphy gặp phải cũng phân biệt hoàn toàn. Trong khi ở thế giới chính, anh tập trung vào việc tìm đường thì ở Otherworld, chủ yếu chỉ là những cuộc chạy đua vô tận, vốn là một "món ăn" quen thuộc từ phiên bản Shattered Memories. Ngoài việc giữ vững cấu trúc cũ như trên, nhà sản xuất đã khéo léo thêm thắt vài gia vị nhỏ để khiến "con ác mộng" trong Downpour trở nên đáng sợ hơn bao giờ hết.

Điểm nổi bật đầu tiên mà Vatra Games mang lại cho Downpour chính là việc mang trở lại hệ thống các câu đố hóc búa. Nếu bạn là một fan gạo cội, hẳn đã biết các câu đố của dòng Silent Hill đều thuộc loại "khó xơi". Các câu đố này sẽ ngốn của bạn một khoảng thời gian kha khá để xử lý. Ngoài ra, thông qua chúng, người chơi sẽ hiểu hơn về những lựa chọn quan trọng mà Murphy có thể đưa ra, cứu giúp một ai hay bỏ mặc họ, đi theo hướng thiện hay về lại

đường ác, tất cả những điều này sẽ ảnh hưởng đến kết cục cuối cùng của game.

Không như Homecoming, vũ khí cận chiến mà Murphy có thể sử dụng chỉ có thể là một, giống như những tựa Silent Hill xưa kia. Tuy số lượng ít ỏi, nhưng nhà sản xuất đã khiến cho vũ khí trong Downpour trở nên thực tế và hữu dụng hơn khá nhiều. Không chỉ dùng để chống lại đối phương, Murphy còn có thể dùng chúng để vượt chướng ngại vật như dùng rìu để phá vỡ các hàng rào hoặc lưỡi móc để kéo những cầu thang ở trên cao. Và nếu sử dụng quá nhiều, vũ khí đó sẽ nhanh chóng hư hỏng buộc người chơi phải tìm món khác để hộ thân.

Trái ngược với hệ thống vũ khí chi tiết, hệ thống chiến đấu của Downpour lại… khá tệ. Dù biết rằng một tù nhân như Murphy không thể nào bằng một người có kinh nghiệm chiến đấu thực thụ như Alex Shepherd (nhân vật chính trong Homecoming), nhưng với cách ra đòn thiếu quyết đoán và chính xác, cùng cảm giác nặng nề, Murphy luôn tạo ra điều kiện thuận tiện để mình bị tấn công, gây ra nhiều khó chịu cho người chơi. Đó là chưa kể Vatra Games đã cải thiện AI của đối thủ. Về giữa game, chúng không chỉ tấn công người chơi một cách ồ ạt mà còn xuất hiện theo từng nhóm và có chiến thuật để khiến Murphy rơi vào thế bị động, nhất là với một hệ thống chiến đấu kém cỏi như trên. Điều này khiến người chơi phải liên tục tập trung nếu không muốn trải nghiệm cuộc hành trình từ đầu.

Bên cạnh nhiệm vụ chính là tìm đường thoát khỏi thị trấn Silent Hill đầy sương mù này, Murphy còn có thể trải nghiệm những chuỗi sự kiện phụ xuyên suốt hành trình. Chúng được thiết kế tài tình, đến với bạn tự nhiên, "vô tình mà hữu ý". Đó có thể là một chung cư, bạn phải trả lại những món đồ mà tên trộm đã lấy đi từ các nạn nhân xấu số. Có thể là một ván bài lật ngửa mà kẻ thắng bị… moi mất trái tim, và bạn phải đi tìm lại! Tuy những nhiệm vụ phụ này không ảnh hưởng cũng như liên quan gì đến cốt truyện chính, nhưng khi hoàn thành, người chơi sẽ được thưởng những vật dụng có ích hoặc hiểu thêm về những câu chuyện bên lề của thị trấn ma quái Silent Hill.

Hình trung – Âm khá

Hình ảnh trước giờ không phải là thế mạnh của dòng Silent Hill, và nay đến Downpour tình trạng vẫn tương tự. Vì thế bạn đừng ngạc nhiên khi thấy hình ảnh của game trông khá thô và lạc hậu.

Một điểm trừ nữa của Downpour chính là việc thiết kế các loại quái vật trong game. Không còn những loại đối thủ cá tính như các nàng y tá "xinh đẹp" hay tay đồ tể Pyramid Head nữa, mà thay vào đó những loại đối thủ có bề ngoài nhìn rất giống người, và chẳng có gì đáng sợ! Chúng chỉ cho người chơi thấy được sự thiếu ý tưởng trong việc thiết kế và luôn cố chứng tỏ bản thân "đáng sợ" để dọa người chơi. Bù lại, Vatra Games đã khá thành công trong việc tái hiện được không khí trầm lắng ghê rợn, một trong những yếu tố kinh dị tạo nên sự nổi tiếng cho Silent Hill, thông qua những con đường heo hút đầy sương, mưa trong màn đêm u ám và những địa danh kỳ lạ lần đầu xuất hiện…

Ngoài ra, Downpour cũng đánh dấu một sự thay đổi lớn về đội ngũ nhân sự của cả dòng game này. Bên cạnh bàn giao việc phát triển cho một studio non trẻ Vatra Games, Konami còn đặt niềm tin vào Daniel Licht trong phần âm thanh, sau khi nhà soạn nhạc thiên tài Akira Yamaoka ra đi (ông chính là người đã soạn nhạc cho 7 phiên bản Silent Hill trước đó).

Daniel Licht, nhà soạn nhạc người Mỹ vốn nổi tiếng qua loạt phim truyền hình Dexter, đã không làm cho fan của dòng Silent Hill thất vọng. Tuy mang một phong cách khác hẳn Akira, nhưng chất nhạc mà Daniel mang lại vẫn tạo ra một cảm giác u ám, tội lỗi đầy tiếc nuối. Cộng hưởng với phần âm thanh "hù" người chơi như các tiếng động ma quái, những tiếng cười điên loạn từ đối phương khiến nỗi sợ của Downpour luôn tăng cực độ!

Cơn ác mộng thật sự

Sau nhiều năm mờ nhạt, dòng game Silent Hill một lần nữa khẳng định lại thế mạnh của mình trong thể loại hành động kinh dị sống còn. Downpour đã thành công trong việc mang lại cho người chơi cảm giác sợ hãi ngày xa xưa, với những câu đố bí ẩn, những vần thơ đầy hàm ý.

Tuy vẫn còn nhiều sạn nhưng Downpour xứng đáng là một trong những tựa game hay nhất của dòng game này mà bạn khó có thể bỏ qua. Cùng Murphy trải qua một "cơn mưa rào" gột sạch tội lỗi của mình hay dấn thân sâu hơn vào con đường tội lỗi, điều đó là tùy thuộc vào mỗi người chơi. Nhưng trước hết, chào mừng bạn trở về Silent Hill!

SƠN TRẦN

ƯU

» Duy trì được cảm giác sợ hãi của các bản Silent Hill cổ điển
» Hệ thống câu đố đa dạng, hóc búa
» Âm thanh xuất sắc

KHUYẾT

» Hình ảnh thiếu chi tiết
» Hệ thống chiến đấu khó chịu.

DRAGON'S DOGMA

DŨNG SĨ DIỆT RỒNG

Game như một sự pha trộn giữa cốt truyện mang hơi hướng Skyrim, khó xơi như Dark Soul và kèm theo là những pha hành động liên tục thường thấy của Capcom.

ƯU

- Cốt truyện lôi cuốn
- Các trận đánh trùm hoành tráng
- Lồng tiếng và âm nhạc xuất sắc

KHUYẾT

- Đồ họa ngoại cảnh và nhân vật chưa được thực hiện tốt
- Những phút đầu game không hấp dẫn!

Với việc dung hòa nhiều yếu tố từ các game khác, liệu Dragon's Dogma (DD) có thể tự tạo ra điểm nhấn để sánh vai cùng các đàn anh cùng thể loại hay sẽ "chìm nghỉm" giữa dòng chảy game?

SỰ THỐNG TRỊ CỦA RỒNG

Vào thời xa xưa, khi mà rồng còn là bá chủ của bầu trời, là kẻ thù không đội trời chung với con người. Chúng đi đến đâu đều gieo rắt tang thương, phá hoại mọi thứ. Câu chuyện game bắt đầu khi một con rồng khổng lồ hung tợn tấn công một ngôi làng yên bình của nhân vật chính.

Trong sự hỗn loạn ấy, nhân vật chính của chúng ta đã không hề nao núng đứng lên đương đầu với cái ác. Thật không may, với sức mạnh "bá đạo" của mình, con mãnh thú ấy đã dễ dàng hạ gục chàng ta chỉ bằng… một cái búng tay! Kết thúc rồi chăng? Không, con rồng dường như không muốn lấy mạng của bạn mà thay vào đó, nó chỉ lấy đi trái tim và mang đi…

Mọi thứ chợt ập đến rồi phút chốc biến mất đi như chưa từng xảy ra, bỏ lửng nhiều điều bí ẩn, thôi thúc người chơi lao vào cuộc phiêu lưu dài hơi để tìm hiểu, đồng thời… đòi lại trái tim của mình và tiêu diệt con rồng hung ác (và cũng thật… quái đản!).

LỐI CHƠI ĐƠN GIẢN NHƯNG CÓ CHIỀU SÂU

Lối chơi của DD khá đơn giản để nắm bắt, ẩn chứa bên trong là nhiều điểm thú vị. Trước hết là mảng chiến đấu. Bạn sẽ có các chiêu đánh cơ bản cùng những kỹ năng riêng tùy theo lớp nhân vật. DD còn cho phép người chơi mang thêm tối đa ba tùy tùng hỗ trợ, nhờ vậy mà các trận đánh cũng "dễ thở" hơn.

Cao trào của những trận chiến là việc đụng độ các trùm khổng lồ - những sinh vật huyền thoại như mãng xà Hydra nhiều đầu, người khổng lồ một mắt, rồng, v.v. Để hạ gục chúng, đòi hỏi một sự phối hợp

tác chiến ăn ý giữa người chơi và các tùy tùng, đồng thời cần tận dụng triệt để việc "leo" lên người trùm để đòn đánh mang lại hiệu quả hơn. Nhịp điệu trận đấu cũng diễn ra nhanh, với các đòn tấn công và kỹ năng của nhân vật được thể hiện đúng "chất Capcom".

Game còn khéo léo thêm thắt những tiểu tiết để tăng phần chân thật khi chơi. Chẳng hạn, để khám phá các nơi tối tăm, bạn cần chiếc đèn lồng. Và để đèn lồng cháy thì phải có dầu, hết dầu hay chẳng may đèn bị vô nước thì việc tìm đường trong bóng đêm sẽ trở nên khó khăn hơn bội phần. Chính những chi tiết tưởng chừng nhỏ nhặt này đã khiến cho các cuộc phiêu lưu của người chơi trở nên lôi cuốn và chân thật hơn. Đó cũng là cách mà Capcom đưa người chơi vào sâu trong câu chuyện của DD.

Phần hệ thống nhiệm vụ chính phụ tuy rõ ràng khi đưa thông tin về địa điểm, nội dung nhưng có vẻ lại "làm khó" người chơi khi "thấy vậy mà không phải vậy". Một số nhiệm vụ đòi hỏi phải theo thời gian trong ngày, số khác phải đi lân la dò hỏi, v.v. mà những điều này thì DD không có chỉ dẫn, người chơi phải tự mò mẫm. Với những ai mới làm quen dạng game RPG thế giới mở hoặc thiếu sự kiên nhẫn thì sẽ khó mà "trụ" được với game.

Điểm nhấn của Dragon's Dogma chính là hệ thống "Pawn". Đây là những nhân vật do người chơi tạo ra để làm bạn đồng hành trong bước đường phiêu lưu của mình. Thú vị hơn, khi bạn tạo ra một Pawn, thì đồng nghĩa phiên bản đó sẽ được đưa vào cơ sở dữ liệu của game, và người chơi ở khắp nơi trên thế giới có thể "thuê" nhân vật Pawn của bạn (và ngược lại) thông qua một khu "chợ ảo".

Trong "chợ ảo" này, bạn có thể gặp gỡ từng Pawn, xem chỉ số, hình dáng và quyết định có thuê họ hay không. Thú vị hơn, các nhân vật Pawn của người chơi khác có thể đưa ra những lời khuyên quý giá giúp bạn khi gặp kẻ thù mà nhân vật đó từng có dịp chạm trán. Nhân tố này khiến cho các bạn đồng hành của người chơi "rất có hồn" và làm cho Dragon's Dogma mang tính cộng đồng hơn.

Độ khó trong game không "tàn bạo" như Dark Soul của Atlus nhưng chỉ cần một bước sai lầm, bạn sẽ phải trả giá. Lời khuyên đưa ra cho bạn là hãy khám phá thật chậm, đừng dại dột mò vào những vùng đất đầy hiểm nguy và luôn luôn phân bố đội hình hợp lý, sẵn sàng… bỏ chạy khi cần thiết!

HÌNH THẤT VỌNG – ÂM TUYỆT VỜI!

Đồ họa trong DD không cân bằng. Trong khi các loài quái vật, những con trùm được thiết kế rất chi tiết và đẹp mắt, lấy ý tưởng nhiều từ những câu truyện thần thoại xa xưa như quái vật ba đầu Chimera, mãng xà Hydra tám đầu, người khổng lồ, người chim... Trái lại, con người, cảnh vật xung quanh thì lại sơ sài, đầy góc cạnh. Thật khó hiểu!

Âm nhạc trong trò chơi được đầu tư rất công phu. Mở đầu là bản nhạc Rock đầy sôi động "Into free - Dangan" của ban nhạc lừng danh B'z đến từ Nhật Bản như hâm nóng dòng máu phiêu lưu trong người chơi. Ngoài ra, DD có nhiều bản nhạc không lời và có lời rất hay.

Đặc biệt, Capcom rất biết cách lồng nhạc vào những hoàn cảnh thích hợp. Còn gì tuyệt vời hơn khi dạo bước giữa bình nguyên bao la dưới trời đêm đầy sao và trăng mà văng vẳng bên tai người chơi là lời hát réo rắc như của các nàng tiên Elf, tiếng nhạc thê lương khi bạn bước chân vào một bãi tha ma đầy những linh hồn vất vưởng, hay các bản nhạc đầy hùng tráng khi bạn cùng đồng đội tả xung hữu đột tiêu diệt những con trùm khổng lồ.

Mỗi vùng đất, mỗi cảnh vật, DD vẽ nên màu sắc rất riêng bằng những bài hát tuyệt vời của mình. Phần lồng tiếng có hồn và diễn cảm, thể hiện đúng bản chất, cảm xúc của từng lớp nhân vật. DD là một trong những game hiếm hoi có phần lồng tiếng Anh và Nhật chất lượng tốt như nhau. Nếu như đồ họa của game không thể mang đến cảm giác trọn vẹn thì phần âm của DD đã bù đắp gần như hoàn hảo.

LỜI KẾT

DD chắc chắn sẽ không giữ chân những game thủ "thiếu kiên nhẫn" vì những phút đầu game nhịp điệu thật chậm và không hào hứng. Nhưng càng đi vào sâu, DD hút hồn người chơi và từ từ phô bày nên vẻ đẹp ẩn chứa bên trong. Giống như thưởng thức một tách trà, bạn cần thời gian để hương thơm, tinh túy thẩm thấu và cảm nhận vậy. Cảm giác "phiêu lưu", thôi thúc người chơi khám phá những vùng đất mới xa xăm khiến bạn như nhập vào trong dòng chảy của câu chuyện, một dũng sĩ lên đường tìm lại trái tim bị loài rồng hung dữ chiếm mất.

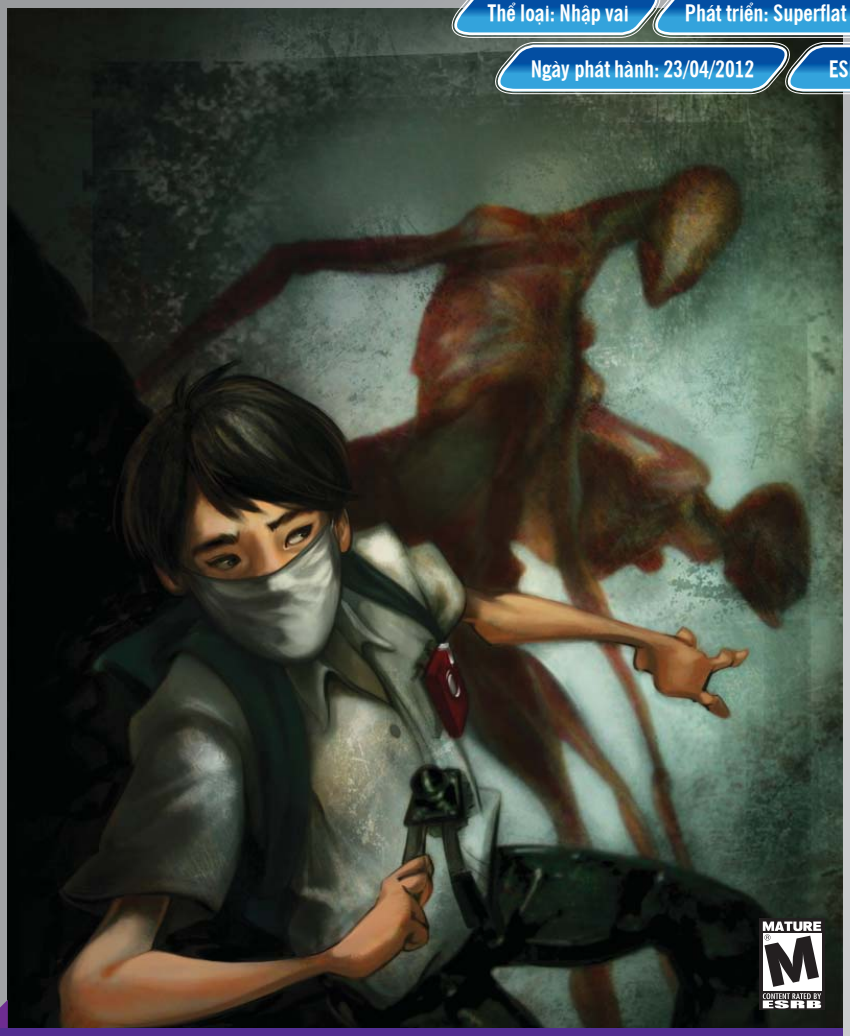
DD xứng đáng là một tựa game nhập vai hay, nhưng chỉ thật sự hay với những người chịu bỏ thời gian để cảm nhận cái hay mà Capcom giấu đi tận sâu bên trong.

TRẦN PHONG

TÊN GAME:	THỂ LOẠI:	PHÁT HÀNH:	PHÁT TRIỂN:	NGÀY PHÁT HÀNH:	ESRB (TUỔI):	HỆ MÁY:
Dragon's Dogma	Nhập vai	Capcom	Capcom	22/05/2012	M	X360, PS3

Thể loại: Nhập vai | Phát triển: Superflat Games | Phát hành: Superflat Games

Ngày phát hành: 23/04/2012 | ESRB (Tuổi): Mature | Hệ máy: Xbox360, PS3



Có bao giờ bạn tự hỏi cuộc sống sẽ ra sao nếu một ngày nào đó bạn nhận ra mình là người tồn tại duy nhất trên cõi đời này? Hẳn nhiều người sẽ cho rằng điều đó khá thử thách và rất hứng thú. Nhưng đối với Lone Survivor, sự cô đơn khi mất đi người mà mình yêu thương nhất sẽ là một nỗi ám ảnh mãi mãi.

LONE SURVIVOR

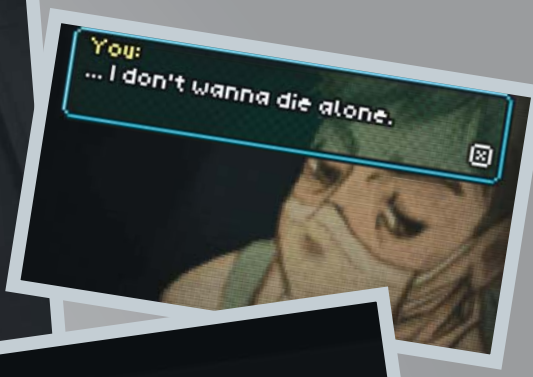
HÀNH TRÌNH ĐƠN ĐỘC

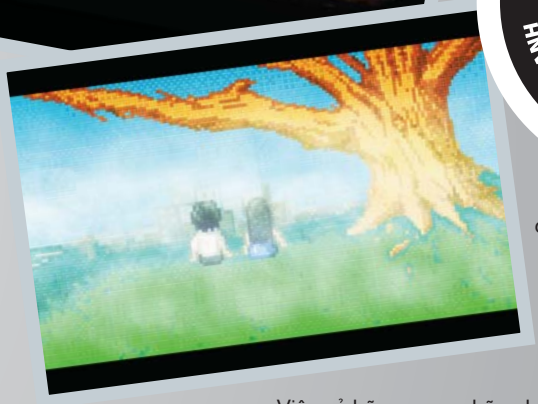
"Tên của tôi... có lẽ chẳng còn quan trọng nữa. Cho đến lúc này... có lẽ tôi là người duy nhất còn sống". Một lời mở đầu không thể bi đát hơn đối với nhân vật chính vô danh trong Lone Survivor. Bối cảnh của game diễn ra trong một thành phố lớn, nơi mà vì một sự kiện bí ẩn đã tạo nên một đại dịch khủng khiếp lan rộng khắp thế giới, biến tất cả loài người thành những loài quái vật kinh tởm. Kẹt lại tại căn hộ của mình, bị bao bọc bởi sự cô độc cùng nỗi đau thể xác do mệt mỏi và đói khát, nhân vật chính buộc phải ra khỏi nơi trú ẩn để tìm một chút hy vọng nhỏ nhoi về những người sống sót. Tất cả chỉ vì "Tôi không muốn chết trong sự cô đơn mà thôi".

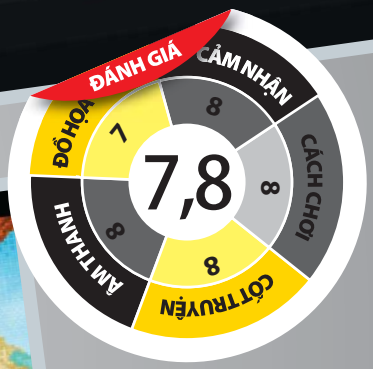
Lone Survivor, như cái tên của nó, là một tựa game thuộc đề tài "kinh dị sống còn" (survival horror). Tuy nhiên không giống như những tựa game cùng thể loại, game chọn cho mình một phong cách 2D độc đáo hiếm thấy với một cơ chế "đồ họa retro" vốn thịnh hành ở thời kỳ đồ họa 16-bit.

Một điểm "độc" khác của game chính là việc đa số nội dung được phát triển hoàn toàn bởi Jasper Byrne, một fan lâu năm và là người chịu nhiều ảnh hưởng từ dòng game kinh dị Silent Hill. Do đó, thật dễ hiểu khi Lone Survival mang nhiều đặc điểm kế thừa từ dòng game nổi tiếng trên.

Cả thế giới giờ đây chỉ là đống đổ nát, nhưng game chỉ giới hạn việc phiêu lưu của bạn trong một căn hộ chung cư. Cả khu vực này đều tràn ngập lũ quái vật, do đó người chơi luôn phải đối mặt với nhiều tình huống nguy hiểm. Điểm bất tiện đầu tiên đó là hệ thống vũ khí trong game khá nghèo nàn, khi chỉ cấp cho người chơi một khẩu súng lục cùng số đạn ít ỏi. Dù cho món vũ khí này có thể nhắm bắn theo ba hướng riêng biệt, nhưng điều này khá vô dụng, trừ khi bạn áp sát kẻ thù mà thôi.







Vì những điều bất tiện trên, việc lẩn trốn và ẩn nấp khi đối diện lũ quái vật được đề cao một cách tối đa. Nhân vật chính có thể lợi dụng những hốc tường và bóng tối để ẩn mình, kiên nhẫn chờ thời cơ vượt qua. Ngoài ra, người chơi có thể tận dụng những miếng thịt thối rữa hoặc pháo sáng để đánh lạc hướng, tạo điều kiện thuận lợi cho việc tẩu thoát.

Trong một game lấy một bối cảnh hoang tàn như Lone Survivor, tất nhiên lũ quái vật không phải là mối bận tâm duy nhất. Nhân vật chính của chúng ta vẫn chỉ là một con người bình thường như bao con người khác, vì thế bạn sẽ luôn lâm vào tình trạng đói khát và mệt mỏi. Ăn uống và nghỉ ngơi là cách hiệu quả nhất để giải quyết vấn đề. Tuy vậy, game khá thực tế khi lưu ý người chơi về vấn đề "an toàn vệ sinh thực phẩm", các thực phẩm đôi khi sẽ có tác dụng ngược nếu như không được chế biến an toàn, ngược lại sẽ giúp bạn tỉnh táo hơn.

Ngoài ra, còn có những cách khác khắc phục tạm thời, đó là những viên thuốc. Viên thuốc đỏ giúp người chơi tỉnh táo hơn, trong khi viên xanh biển và xanh lá sẽ đưa người chơi vào những giấc mơ. Những giấc mơ này sẽ giúp bạn gặp được các nhân vật bí ẩn để hiểu rõ cốt truyện hơn, đồng thời sẽ cung cấp cho bạn đạn dược hoặc pin. Nhưng "dục tốc bất đạt", đừng quá lạm dụng vào thuốc vì chúng không chỉ ảnh hưởng đến tình trạng của nhân vật chính, mà còn là nguyên tố chủ chốt đưa người chơi vào một trong ba kết thúc của game.

Bên cạnh các nhiệm vụ chính còn có những nhiệm vụ phụ như sửa bếp, chăm sóc cây cảnh,… hoặc gặp gỡ và giao tiếp với những kẻ sống sót khác cũng tác động ít nhiều đến kết thúc của game.

Việc sở hữu một nền đồ họa 2D mang lại những nét độc đáo cho game trong các khung cảnh hay thiết kế nhân vật, nhưng đi cùng với nó nhiều phiền toái không kém. Đó là lúc người chơi mở bản đồ ra để tìm hướng đi tiếp theo. Như thường lệ, bản đồ luôn theo góc nhìn từ trên xuống với đầy đủ chi tiết, trong khi đó, góc nhìn hiện tại lại là 2D, do đó sẽ khó nắm bắt đường đi nhanh chóng khi xem sơ qua. Điều này sẽ dẫn đến trường hợp người chơi thường xuyên lạc đường, hoặc tệ hơn, khó nhận biết được con đường an toàn nếu bị lũ quái vật đuổi theo. Nhìn chung đây là điểm khó chịu lớn nhất nếu bạn muốn thưởng thức Lone Survivor một cách trọn vẹn. Thật may là người chơi thể có thể di chuyển nhanh giữa các khu vực nhờ vào những tấm gương, giúp bạn có thể quay về nơi trú ẩn nhanh chóng để hồi sức.

Bị bao bọc bởi sự cô đơn và lũ quái vật, nỗi ám ảnh của người chơi càng lớn dần lên với những đoạn nhạc nền u ám căng thẳng, vốn được thừa hưởng ý tưởng khá nhiều từ những đoạn nhạc trong Silent Hill. Thêm vào đó, việc kết hợp với các hiệu ứng sáng – tối cùng những hiệu ứng âm thanh đã "hù" người chơi khá hiệu quả. Vì thế, dù cuộc phiêu lưu đơn độc của bạn có thể chỉ kéo dài trên dưới 4 tiếng, nhưng đọng lại sau đó là một cảm xúc khó quên, khiến cho Lone Survivor có thể sánh ngang với các tựa game cùng thể loại khác.

"Được chết bên cạnh người tôi yêu" hay "Trở thành kẻ sống sót cuối cùng", điều đó là tùy thuộc vào "bạn", người sẽ trải nghiệm trực tiếp tựa game độc đáo này!

SƠN TRẦN

ƯU

» Cốt truyện sâu sắc, đầy ám ảnh

» Đồ họa retro phong cách, âm thanh, nhân vật được thiết kế tốt

» Lối chơi độc đáo

KHUYẾT

» Hệ thống bản đồ khó theo dõi.

Ys Origin

VÙNG ĐẤT THÁNH

PHÁT TRIỂN
Nihon Falcom Corporation

PHÁT HÀNH
XSeed Games

NGÀY PHÁT HÀNH
31/05/2012

THỂ LOẠI
Nhập vai

ESRB
Teen

Nihon Falcom Corporation (hay còn được gọi tắt là Falcom) là một hãng phát triển game lâu đời tại Nhật khi thành lập vào năm 1981. Không như các "ông trùm" Squaresoft (nay là Square-Enix), Capcom…, Falcom luôn tập trung sản phẩm của mình tại thị trường nội địa, một phần cũng do nguồn lực tài chính không đủ mạnh. Vì thế dù cho hãng có số lượng đầu game phát triển lên đến hàng chục, với nhiều dòng game có lối chơi nhập vai hành động hấp dẫn như Ys, Legend of Heroes, Sorcerian, Xanadu…, nhưng số game đó xuất hiện tại thị trường Mỹ rất ít, khiến cho không nhiều người biết đến những tựa game hấp dẫn này vì sự trở ngại ngôn ngữ.

Mãi đến thời gian gần đây, các game của Falcom mới được phổ biến rộng rãi hơn, khi XSeed phát hành các tựa game nổi tiếng của hãng tại Mỹ. Một trong số đó chính là Ys Origin (YsO).

SỰ KHỞI ĐẦU CỦA TẤT CẢ!

Ys Origin, đúng như tên gọi, là sự khởi đầu cho mọi câu chuyện trong các tựa game Ys sau này, dù cho đây là phiên bản thứ 7 trong chuỗi game dài hơi này. Lấy mốc 700 năm trước những sự kiện diễn ra trong Ys I & II, YsO sẽ kể chi tiết hơn về những câu chuyện xung quanh vùng đất Ys, tòa tháp Devil's Tower, hai vị nữ thần song sinh cùng các sự kiện liên quan giữa các phần.

Với phương châm "độc cô cầu bại", dòng game Ys từ trước đến nay đều chỉ có thể điều khiển một nhân vật duy nhất. Nhưng do lấy bối cảnh trước khi những sự kiện trong Ys I diễn ra nên nhân vật chính của chúng ta không phải là chàng Adol "tóc đỏ" quen thuộc, là nhân vật chính trong đa số các bản Ys khác. Bù lại YsO sẽ đem đến hai nhân vật khác nhau cho bạn lựa chọn.

Đầu tiên chính là nữ chiến binh Yunica Tovah, một cô gái xinh đẹp. Xuất thân trong một gia đình hiệp sĩ danh giá của vùng đất Ys, thế nhưng Yunica lại không có khả năng sử dụng phép thuật, vì thế cô chỉ mới là một hiệp sĩ tập sự. Với sức khỏe cùng sự kiên cường hiếm thấy, Yunica chọn cho mình một chiếc rìu làm vũ khí với lối đánh cận chiến khá tương đồng với nhân vật Adol, điều này giúp những người từng chơi qua dòng Ys cảm thấy quen thuộc. Nhân vật còn lại là Hugo Fact, một pháp sư quyền năng có tính cách rắc rối, với vũ khí quen thuộc là gậy phép cùng những quả cầu mang tên "Eyes of Fact". Trái ngược với Yunica, Hugo sở hữu một lối đánh tầm xa khá hiệu quả.

Ngoài hai nhân vật trên, người chơi còn có thể mở khóa nhân vật thứ 3 để sử dụng sau khi hoàn thành game, và tất nhiên phong cách chiến đấu của nhân vật này sẽ khác hoàn toàn hai nhân vật trên. Việc có nhiều nhân vật với các phong cách chiến đấu khác nhau để lựa chọn như vậy tất nhiên sẽ giúp người chơi cảm thấy hứng thú hơn với việc chơi lại YsO, nhất là khi game có đến 5 độ khó với mức độ thử thách tăng dần.

Điểm mạnh nhất vốn có của dòng game Ys chính là việc sở hữu một hệ thống chiến đấu tốc độ mà các game nhập vai hành động khác không có, và YsO đã hoàn toàn kế thừa tốt điểm mạnh này. Nhân vật chính của chúng ta không chỉ có thể tấn công đối thủ bằng các đòn tấn công thông thường, mà còn có thể sử dụng các kỹ năng riêng biệt dựa theo 3 yếu tố: gió, sét và lửa. Để nâng cấp các kỹ năng này, người chơi phải thu thập các viên ngọc trên đường đi. Không chỉ vậy, mỗi nhân vật đều có thanh EX mà khi kích hoạt sẽ tăng sức tấn công lên nhiều lần. Sau khi tiêu diệt đối thủ, người chơi sẽ nhặt được các vật phẩm tăng chỉ số tạm thời, hoặc các điểm SP dùng để thăng cấp các chỉ số của nhân vật hay vũ khí.

Bối cảnh trong YsO diễn ra trong một tòa tháp cao lớn, cho

nên toàn bộ câu chuyện sẽ tập trung vào việc phiêu lưu và chiến đấu với rất nhiều quái vật qua các tầng của nơi này. Điều này khá giống với hai phiên bản Ys I & II, và trái ngược hoàn toàn với Ys: The Oath of Felghana hay Ys Seven, do đó sẽ gây cảm giác hụt hẫng đối với những ai từng thử qua hai phiên bản này trước.Trong một số khu vực nhất định, người chơi sẽ phải dùng những kỹ năng của nhân vật để có thể giải những câu đố nhằm mở khóa qua các tầng lầu tiếp theo, hay để kiếm những kỹ năng mới để có thể tiếp tục cuộc phiêu lưu. Có những lúc, người chơi buộc phải quay lại những địa điểm cũ để tiếp tục thực hiện nhiệm vụ. Thật may là game cũng cung cấp vật phẩm có chức năng teleport (dịch chuyển nhanh) đến các điểm save game ở các tầng lầu.

Bên cạnh số lượng đối thủ đông đảo trong các tầng, điểm tạo nên sự hứng thú nhất trong YsO chính là các trận đấu trùm. Các trận đánh này rất khó khăn, ngay cả khi bạn chơi ở chế độ dễ nhất. Đây là những bài kiểm tra kỹ năng thật sự khi buộc người chơi phải thành thục ba điều: nhảy, né và đánh. Không chỉ vậy, việc tìm ra điểm yếu của những con trùm cũng sẽ buộc người chơi tốn một khoảng thời gian kha khá. Thêm vào đó, việc không thể hồi phục HP (máu) trong những trận đánh này càng làm tăng thêm mức độ thử thách.

Nhưng đừng lo nếu bạn thất bại, vì game sẽ bắt đầu lại từ khúc bắt đầu đánh trùm chứ không phải từ đầu điểm save. Đây có thể coi là một sự hỗ trợ tối thiểu mà game đem lại trong việc trải nghiệm các trận đánh trùm khó quên trong YsO. Điểm trừ duy nhất chính là việc số lượng đối thủ cứ lặp lại và giữ nguyên mỗi lần bạn đi qua hay bắt đầu một cuộc phiêu lưu mới, khiến giá trị chơi lại của game không cao, nhất là đối với những ai thiếu kiên nhẫn.

HÌNH TRUNG – ÂM TỐT

Do phiên bản tiếng Anh phát hành dựa trên phiên bản tiếng Nhật đã ra mắt vào năm 2007, việc đồ họa của game lỗi thời so với các game hiện nay cũng là điều dễ hiểu. Dù vậy, với phong cách anime vốn có, các thiết kế nhân vật, đối thủ, và môi trường vẫn khá tốt, nhất là khi so sánh với các phiên bản Ys trước. Các hình phác thảo (artwork) cũng được vẽ rất đẹp, và phù hợp với bối cảnh của game.

Trái ngược với hình ảnh, âm thanh chính là điểm thỏa mãn nhất mà YsO mang lại. Dù game không có lồng tiếng, nhưng bù lại là các bản nhạc nền rất hay được thực hiện bởi đội ngũ "gà nhà" Falcom Sound Team jdk. Vẫn còn đó những bản nhạc nền sôi động đôi khi pha với các dạo khúc da diết, trải dài từ các trận đánh trùm cho đến những khung cảnh đầy cảm xúc, tất cả đều phù hợp với từng hoàn cảnh, đã giúp những giai điệu trong YsO sánh ngang tầm với các tựa game Ys hay Legend of Heroes khác của hãng Falcom.

TRẢI NGHIỆM MỚI

Với một lối chơi nhập vai hành động hào hứng, phong cách anime quen thuộc, âm nhạc xuất sắc, tất cả đã hòa quyện tạo nên một tựa game Ys hoàn chỉnh mà bạn khó có thể bỏ qua, dù chưa hay đã biết dòng game này. Còn nếu đã chán ngán với những mô-típ lặp đi lặp lại trong các tựa game nhập vai như Final Fantasy hay Tales of, thì hẳn YsO sẽ là một sự lựa chọn thích hợp.

SƠN TRẦN

ƯU
- Hệ thống chiến đấu tốc độ, thú vị
- Số lượng nhân vật đa dạng từ phong cách đến kỹ năng
- Âm nhạc xuất sắc.

KHUYẾT
- Đồ họa lỗi thời.
- Giá trị chơi lại không cao.

UEFA EURO 2012

TRANH TÀI EURO 2012

Euro 2012, sự kiện bóng đá nóng bỏng nhất thời điểm này ở châu Âu, đang trong giai đoạn cực kỳ gay cấn. Đến hẹn lại lên, dòng game FIFA của EA Sports cũng nhanh chóng tung ra phiên bản Euro 2012 dựa trên gameplay và nền tảng của phiên bản FIFA 12 trước đó.

PHÁT TRIỂN
EA Sports
PHÁT HÀNH
EA
NGÀY PHÁT HÀNH
23/04/2012
THỂ LOẠI
Thể thao - Bóng đá
ESRB
Everyone

NHIỀU CẢI TIẾN ĐÁNG GIÁ

Euro 2012 đánh dấu phiên bản đầu tiên được giới thiệu dưới dạng nội dung tải về (DLC – downloadable content) của FIFA 12 chứ không phải các bản game riêng biệt như trước đây. Đây cũng là một định hướng khá đúng đắn của EA khi thực chất các bản "Euro" hay "World Cup" có rất ít thay đổi về gameplay hoặc cầu thủ, chỉ đơn thuần là điều chỉnh giao diện, cập nhật đội tuyển, sân bóng, đồng phục thi đấu và bổ sung các đoạn phim hoặc hình ảnh mang không khí của giải. Euro 2012 cũng giống như những phiên bản giải đấu trước, có rất ít bổ sung hoặc cải tiến từ tựa game gốc FIFA 2012 mà chỉ có những điều chỉnh như trên. Ngoài ra, một chế độ chơi được bổ sung trong bản Euro 2012 này mang tên Expedition Mode, tuy nhiên cũng không thực sự hấp dẫn và lôi cuốn các fan của trò chơi.

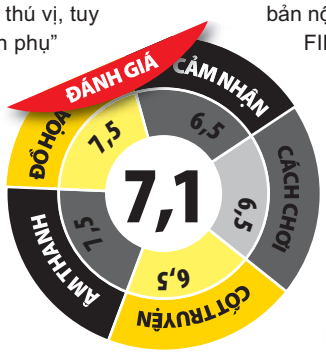
Sau khi tải về, Euro 2012 sẽ được kích hoạt trên thanh menu ở giao diện chính của game FIFA 12. Ngay từ những giây phút đầu tiên, Euro 2012 đã cho bạn cảm giác hòa mình vào giải đấu bóng đá lớn nhất châu Âu với các đoạn phim hoạt cảnh và nhạc nền chính thức của giải được mua bản quyền. Toàn bộ logo Euro 2012, các hình ảnh quảng cáo, giao diện trận đấu trong game đều được chỉnh sửa theo đúng kiểu giao diện khi bạn xem bên ngoài. 8 sân vận động chính thức của Euro 2012 cũng được đưa vào bản này với những hiệu ứng khá đẹp mắt và mang đặc trưng của hai nước chủ nhà Ba Lan và Ukraina. Bình luận cho các trận đấu trong Euro 2012 là hai bình luận viên quen thuộc Clive Tydesley và Andy Townsend, góp phần giúp các trận đấu trở nên sống động và kịch tính hơn.

Về việc cập nhật đội bóng, Euro 2012 hào phóng hơn khi đưa gần như tất cả các đội bóng lớn của châu Âu vào game, ngay cả những đội không góp mặt tại giải đấu ở Ba Lan và Ukraina như xứ Wales hay Israel. Điều này thật sự cũng không gây ảnh hưởng gì đến mục chơi chính là giải đấu, mà còn tạo ra sự hấp dẫn cho các fan ở những quốc gia mà đội tuyển của họ không tham gia vào Euro. Cũng giống như điều lệ giải đấu, bạn sẽ chọn đội tuyển yêu thích, trải qua ba trận đấu bảng, trận tứ kết, trận bán kết, trận chung kết và nếu chiến thắng, chức vô địch châu Âu sẽ thuộc về bạn. Về mặt lối chơi, Euro 2012 vẫn mang những ưu điểm của phiên bản gốc FIFA 12 ở hệ thống phòng ngự chiến thuật, chạy chỗ thông minh và ứng dụng hệ thống vật lý Impact Engine giúp chuyển động của các cầu thủ mềm mại, uyển chuyển và "thật" hơn.

Về chế độ chơi mới, Expedition Mode của Euro 2012 cho phép người chơi chọn một cầu thủ ngôi sao bất kỳ của châu Âu và gia nhập vào một đội bóng hoàn toàn vô danh, rồi từ đó dần dần chinh phục châu Âu. Giao diện của phần chơi này như một bản đồ châu Âu thu nhỏ, bạn sẽ lần lượt vạch ra con đường chinh phục các đội tuyển quốc gia khác của châu Âu. Khởi đầu bạn chỉ sở hữu trong tay những cầu thủ bình thường trong đội hình, và mỗi khi hạ gục một đội tuyển quốc gia nào đó, bạn sẽ nhận được 1 cầu thủ trong đội hình của họ, từ cấp thấp đến cấp cao. Ví dụ, ban đầu bạn có thể chỉ nhận được cầu thủ ở đội hình 2, lần chiến thắng thứ hai, bạn có thể có được các cầu thủ "siêu dự bị" và nếu đánh bại họ lần thứ ba, bạn sẽ có thể có trong tay một ngôi sao của đội bóng đó.

Tham gia vào mục Expedition của Euro 2012, bạn sẽ có thể sở hữu trong đội hình của mình toàn bộ những siêu sao của tất cả 53 quốc gia châu Âu. Đây là chế độ chơi khá thú vị, tuy nhiên vẫn chỉ là "món phụ" và mang tính lặp đi lặp lại khá nhiều, và sau khi đã hạ gục tất cả 53 đối thủ, bạn có thể có nhiều siêu sao trong đội hình và sau đó cũng không dùng làm gì tiếp theo. Các cầu thủ qua các trận đấu sẽ không có chế độ tăng điểm hay nâng cấp kỹ năng mà chỉ hoàn toàn mặc định trong suốt chiều dài cuộc chinh phục châu Âu của bạn.

Euro 2012 cũng có chế độ chơi online tương tự như bản gốc FIFA 12. Bạn có thể tham gia giải đấu với các đối thủ online hoặc các trận đấu giao hữu trước Euro. Tuy nhiên, phần chơi này cũng chưa thực sự có điểm nhấn nào đặc biệt ngoài không khí Euro mà trò chơi tạo dựng qua giao diện, hình ảnh, các cầu thủ, các đoạn phim bản quyền của Euro.



HÒA MÌNH VÀO LỄ HỘI BÓNG ĐÁ

Euro 2012 có giá 1800 Microsoft Points khi tải về từ Xbox Live và 15.99 bảng Anh khi tải về từ PlayStation Network. Đây là mức giá chấp nhận được cho một bản nội dung tải về của FIFA 12 với nội dung về giải đấu bóng đá đang nóng nhất hiện nay. Tất nhiên, do dựa trên nền tảng FIFA 12 nên Euro 2012 không có quá nhiều cải tiến về lối chơi hay thay đổi cách mạng. Tuy nhiên điều đáng ghi nhận của bản DLC này là đã tạo được một không khí khá sôi động và đậm chất Euro từ những nội dung đã mua bản quyền đầy đủ. Nếu là một fan của FIFA 12, bạn sẽ cảm thấy xứng đáng khi tải bản Euro 2012 về và trải nghiệm không khí Euro 12, tựa như những gì giải đấu này đang diễn ra sôi động tại Ba Lan và Ukraina.

CẨM TÚ

UU

* Tạo được không khí sôi động và hấp dẫn của Euro 2012.
* Các cầu thủ, đội bóng, giao diện, hình ảnh... đều được mua bản quyền đầy đủ.

KHUYẾT

* Chưa có cải tiến chủ đạo trong lối chơi.
* Chế độ chơi Expedition chưa thực sự sâu sắc.

TÌM LẠI KÍ ỨC

TÊN GAME	GRAVITY RUSH
THỂ LOẠI	HÀNH ĐỘNG – PHIÊU LƯU
PHÁT HÀNH	SONY
PHÁT TRIỂN	JAPAN STUDIO
NGÀY PHÁT HÀNH	12/06/2012
ESRB (TUỔI)	Teen
HỆ MÁY	PS VITA

Gravity Rush (hay còn gọi là Gravity Daze tại Nhật) là tựa game hành động – phiêu lưu gắn liền với PS Vita kể từ ngày hệ máy này ra mắt. Sau một thời gian dài ra mắt trên đất Nhật, trò chơi đã xuất hiện trên thị trường phương Tây và được game thủ khắp thế giới đón nhận hết sức nồng nhiệt. Vậy, những gì đã khiến cho Gravity Rush trở thành một hiện tượng lớn trên chiếc máy cầm tay Vita nhỏ bé?

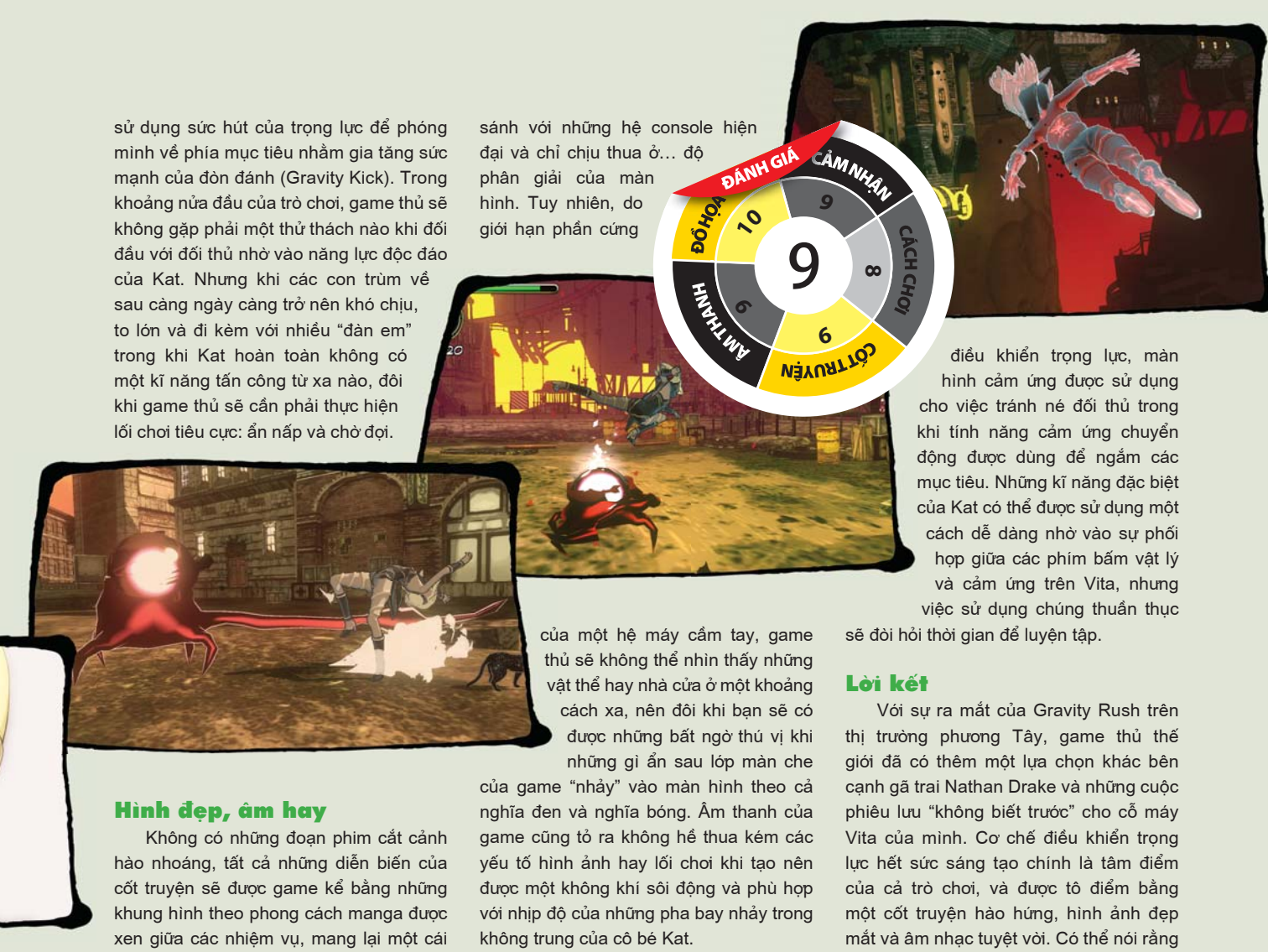
Điều khiển trọng lực

Nhân vật chính của trò chơi là Kat, một cô gái mất đi ký ức lạc giữa thị trấn Hekseville xa lạ. Cô có được năng lực điều khiển trọng lực sau khi gặp một chú mèo đen bí ẩn. Bộ đôi nhân vật chính sẽ cùng nhau khám phá bí ẩn đằng sau thị trấn Hekseville - đánh bại những thế lực tà ác đang ẩn náu nơi đây và tìm lại ký ức của chính mình. Toàn bộ câu chuyện được xây dựng quanh một hệ thống nhiệm vụ khá đơn giản, trong đó game thủ sẽ đi khắp một khu vực, tiêu diệt tất cả đối thủ, đối đầu một con boss nào đó và lặp lại quá trình này trong màn chơi kế tiếp.

Lối chơi của Gravity Rush xoay quanh việc thao túng trọng lực và những pha "bay nhảy" của Kat trong môi trường. Nhờ vào khả năng này, các động tác di chuyển của Kat trở nên hết sức phong cách. Người chơi có thể "trượt" trên các bề mặt với tốc độ cao nhờ vào Gravity Slide, bay trong không khí, di chuyển trên những bề mặt thẳng đứng và phóng mình về phía đối thủ. Nhờ ý tưởng độc đáo này, nhà phát triển Japan Studio tha hồ "nhồi nhét" những tính năng của các thể loại game khác vào sản phẩm của mình. Bạn có thể tìm thấy một chút platform khi điều khiển Kat trôi nổi giữa không trung và tìm cách lấy những vật thể được sắp đặt một cách ngẫu hứng; một chút RPG khi "luyện cấp" cho các kĩ năng; hay một ít giải đố trong một vài tình huống nhất định. Những chi tiết nhỏ này luôn góp phần làm mới lại cảm hứng của game thủ sau một thời gian dài bay nhảy trong thế giới của game.

Mảng chiến đấu của game cũng hoàn toàn tận dụng khả năng điều khiển trọng lực của Kat. Cô bé có thể di chuyển trên các bức tường, lơ lửng giữa không trung và

sử dụng sức hút của trọng lực để phóng mình về phía mục tiêu nhằm gia tăng sức mạnh của đòn đánh (Gravity Kick). Trong khoảng nửa đầu của trò chơi, game thủ sẽ không gặp phải một thử thách nào khi đối đầu với đối thủ nhờ vào năng lực độc đáo của Kat. Nhưng khi các con trùm về sau càng ngày càng trở nên khó chịu, to lớn và đi kèm với nhiều "đàn em" trong khi Kat hoàn toàn không có một kĩ năng tấn công từ xa nào, đôi khi game thủ sẽ cần phải thực hiện lối chơi tiêu cực: ẩn nấp và chờ đợi.



Hình đẹp, âm hay

Không có những đoạn phim cắt cảnh hào nhoáng, tất cả những diễn biến của cốt truyện sẽ được game kể bằng những khung hình theo phong cách manga được xen giữa các nhiệm vụ, mang lại một cái nhìn rõ ràng về bối cảnh của trò chơi. Bù lại, trò chơi mang đến cho game thủ những khung cảnh khá đẹp mắt trong một thế giới mở giữa không trung và phong cách cell-shader tạo nên một cảm giác bay bổng hệt như năng lực của Kat. Những hình ảnh mà trò chơi mang lại có thể so sánh với những hệ console hiện đại và chỉ chịu thua ở… độ phân giải của màn hình. Tuy nhiên, do giới hạn phần cứng của một hệ máy cầm tay, game thủ sẽ không thể nhìn thấy những vật thể hay nhà cửa ở một khoảng cách xa, nên đôi khi bạn sẽ có được những bất ngờ thú vị khi những gì ẩn sau lớp màn che của game "nhảy" vào màn hình theo cả nghĩa đen và nghĩa bóng. Âm thanh của game cũng tỏ ra không hề thua kém các yếu tố hình ảnh hay lối chơi khi tạo nên được một không khí sôi động và phù hợp với nhịp độ của những pha bay nhảy trong không trung của cô bé Kat.

Các tính năng của Vita như gia tốc kế và màn hình cảm ứng đóng vai trò rất quan trọng trong lối chơi của game, khi chúng góp phần tạo nên một trải nghiệm hết sức liền mạch và tron tru cho game thủ. Thanh analog của Vita sẽ điều khiển những hành động như di chuyển, nhảy, tấn công và điều khiển trọng lực, màn hình cảm ứng được sử dụng cho việc tránh né đối thủ trong khi tính năng cảm ứng chuyển động được dùng để ngắm các mục tiêu. Những kĩ năng đặc biệt của Kat có thể được sử dụng một cách dễ dàng nhờ vào sự phối hợp giữa các phím bấm vật lý và cảm ứng trên Vita, nhưng việc sử dụng chúng thuần thục sẽ đòi hỏi thời gian để luyện tập.

Lời kết

Với sự ra mắt của Gravity Rush trên thị trường phương Tây, game thủ thế giới đã có thêm một lựa chọn khác bên cạnh gã trai Nathan Drake và những cuộc phiêu lưu "không biết trước" cho cỗ máy Vita của mình. Cơ chế điều khiển trọng lực hết sức sáng tạo chính là tâm điểm của cả trò chơi, và được tô điểm bằng một cốt truyện hào hứng, hình ảnh đẹp mắt và âm nhạc tuyệt vời. Có thể nói rằng Gravity Rush chính là một lý do để những ai sở hữu cỗ máy Vita tự hào về lựa chọn của mình trong quá khứ.

MINH THẮNG

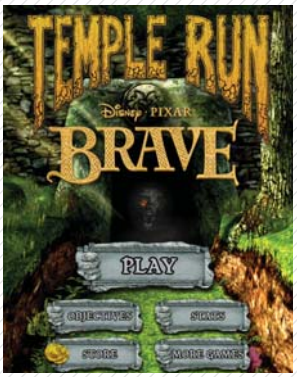
10 TỰA GAME IPAD HAY NHẤT THÁNG 06/12

TOP 5 TỰA GAME IPAD CÓ TRẢ PHÍ

1. TEMPLE RUN: BRAVE (TRB)

PHÁT HÀNH: DISNEY
THỂ LOẠI: HÀNH ĐỘNG
GIÁ BÁN: 21000 VNĐ

Được xây dựng dựa trên tựa game Temple Run, nên lối chơi của TRB không có gì khác biệt nhiều so với tựa game gốc. Nhân vật sẽ chạy không ngừng và bạn chỉ cần ngả nghiêng thiết bị để thu nhặt châu báu trên đường. Tuy nhiên nhà phát triển đã thêm vào một số thay đổi đáng kể về mặt hình ảnh, âm thanh để lôi cuốn người chơi. Sức hút lớn mà TRB có được một phần do Disney đã nhanh tay phát hành tựa game này nhằm đón đầu bộ phim hoạt hình 3D Brave sẽ lên rạp vào đầu tháng 7 sắp tới.



2. JEOPARDY! HD (JHD)

PHÁT HÀNH: SONY
THỂ LOẠI: GIẢI ĐỐ
GIÁ BÁN: 21000 VNĐ

JHD là tựa game "ăn theo" show truyền hình ăn khách của Mỹ, người chơi sẽ phải trả lời nhiều câu hỏi thuộc nhiều lĩnh vực khác nhau, mỗi câu trả lời đúng bạn sẽ nhận được một lượng tiền thưởng để mua sắm vật dụng chưng diện cho nhân vật của mình. Ngoài ra bạn còn có thể dùng tiền mặt để mua thêm nhiều gói câu hỏi từ nhà phát hành để thử sức kiến thức của mình.

3. ANGRY BIRDS SPACE HD (ABS)

PHÁT HÀNH: ROVIO
THỂ LOẠI: GIẢI ĐỐ
GIÁ BÁN: 60000 VNĐ

Từng rất thành công trên hệ máy iphone, nay ABS lại tiếp tục làm mưa làm gió trên iPad. Yếu tố hấp dẫn nhất của ABS chính là thể loại chim phong phú, yếu tố trọng lực lắt léo và màn chơi được thiết kế rất khéo léo, tỉ mỉ. Người chơi sẽ rất thích thú mỗi khi hoàn thành màn chơi với điểm số 3 sao tối đa.

4. CATAPULT KING (CK)

PHÁT HÀNH: CHILLINGO
THỂ LOẠI: GIẢI ĐỐ
GIÁ BÁN: 21000 VNĐ

CK có lối chơi tương tự như loạt game Angry Birds. Thay vì những chú lọn xanh thì sẽ là những tòa thành kiên cố hay cả một con rồng. Cơ chế trọng lực và tương tác vật lý không nhạy như Angry Birds nhưng môi trường 3D lại dễ thương và đầy màu sắc.

5. PLAGUE INC (PI)

PHÁT HÀNH: NDEMIC CREATIONS
THỂ LOẠI: CHIẾN THUẬT
GIÁ BÁN: 21000 VNĐ

Game "ép" bạn vào vai nhân vật phản diện và sử dụng là các loại virus kì quái. Kết hợp khéo léo thể loại chiến thuật và mô phỏng, PI sẽ khiến bạn nhiều phen bất ngờ về kết cục của các màn chơi. Phần đồ họa game tuyệt đẹp càng gia tăng sức hấp dẫn của game.

TOP 5 TỰA GAME IPAD MIỄN PHÍ

1. FLOW FREE (FF)

PHÁT HÀNH: BIG DUCK GAMES
THỂ LOẠI: GIẢI ĐỐ

FF là một trò chơi giải đố hết sức đơn giản. Nhiệm vụ của bạn là nối kết các cặp vòng tròn cùng màu sao cho các đường nối lấp hết toàn bộ ô vuông trên bàn cờ. Vị trí các vòng tròn, độ phức tạp của đường nối và kích thước bàn cờ sẽ dần tăng lên khi bạn tiến đến các màn chơi cao hơn. Game hỗ trợ đầy đủ mạng xã hội GameCenter và hệ thống trợ giúp người chơi gỡ bí khá tiện lợi

2. SONIC & SEGA ALL-STARS RACING (SSAR)

PHÁT HÀNH: SEGA
THỂ LOẠI: ĐUA XE

Nếu bạn đã từng yêu thích tựa game Kart Racer thì đừng nên bỏ qua SSAR. Nhân vật chính của trò chơi là nhím Sonic siêu tốc độ và tất tần tật 12 nhân vật hoạt hình biểu tượng của Sega. Các vòng đua đầy lý thú và vui nhộn khi người chơi liên tiếp so kè thứ hạng và trả đũa nhau thông qua các vật dụng ngộ nghĩnh trong game. Bạn có thể tranh tài trực tiếp với bạn bè qua Bluetooth hỗ trợ tối đa 2 người hoặc 4 người với kết nối online.

3. MADAGASCAR: JOIN THE CIRCUS! (MJTC)

PHÁT HÀNH: D3PA
THỂ LOẠI: MÔ PHỎNG, GIẢI ĐỐ

Ngay sau khi thưởng thức phần 3 vui nhộn của seri phim hoạt hình Madagascar, bạn lại có dịp tái ngộ các nhân vật dễ thương trong phim thông qua MJTC. Bạn sẽ phải giúp các nhân vật tập luyện các màn biểu diễn lý thú thông qua các mini game phong phú. Ngoài việc hỗ trợ mạng xã hội, MJTC còn bao gồm rất nhiều thông tin cũng như bí mật chưa được hé lộ về hậu trường của bộ phim.

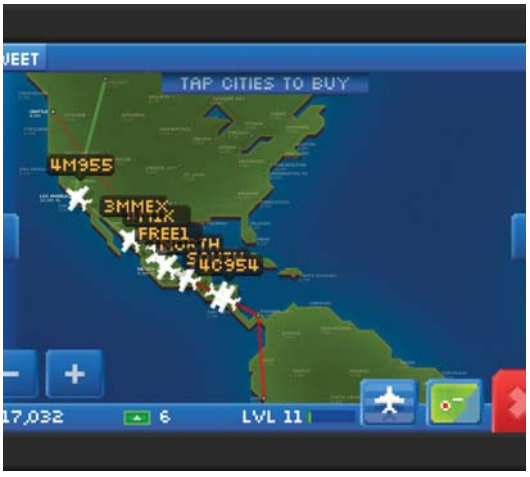
4. SPY MOUSE HD (SM)

PHÁT HÀNH: EA GAMES
THỂ LOẠI: GIẢI ĐỐ

Từ màn hình đầu tiên đập vào mắt bạn là những hình ảnh xinh tươi, dễ thương của chú chuột điệp viên trong game. Bạn sẽ phải dẫn lối cho chú thu nhặt hết lượng phó mát trên đường đi rồi về tổ mà không bị những chú mèo hoặc cạm bẫy xung quanh làm khó dễ.

5. POCKET PLANES (PP)

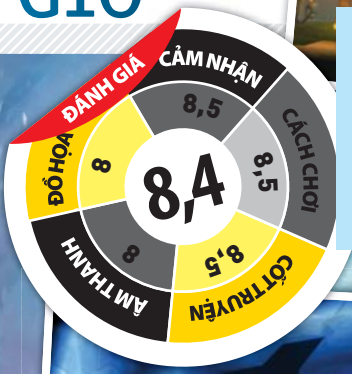
PHÁT HÀNH: NIMBLEBIT
THỂ LOẠI: GIẢI ĐỐ

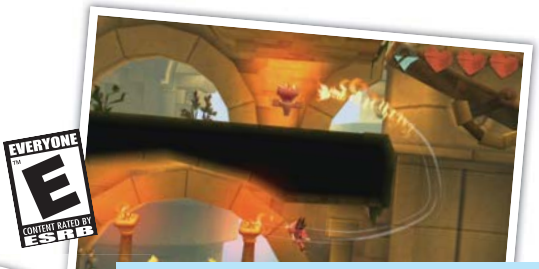


Đồ họa của PP không được đẹp và bắt mắt nhưng lối chơi lại mang đến một cảm hứng khó tả. Bạn sẽ phải điều phối các chuyến bay sao cho chúng vận hành suôn sẻ hoặc khắc phục sự cố nếu có. Doanh thu kiếm được sẽ dùng vào việc nâng cấp sân bay và trang trải chi phí, nâng cấp sân bay đạt đẳng cấp chuyên nghiệp hơn.

THIÊN MINH

LOST WIND 2: WINTER OF THE MELODIAS
GIAI ĐIỆU CỦA GIÓ



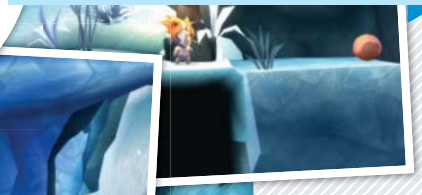


ƯU

- Đồ họa bắt mắt, âm thanh dễ nghe.
- Lối chơi sáng tạo, thân thiện.
- Các câu đố có chiều sâu.

KHUYẾT

- Hệ thống nhiệm vụ gây nhiều bất tiện



Tương tự như phiên bản đầu tiên, Lost Winds 2: Winter of the Melodias (LW2) lần đầu được phát hành cho hệ máy Wii trước khi được chuyển thể sang phiên bản thu nhỏ trên hệ iOS và chất lượng của nó rất tuyệt. LW2 thuộc thể loại platform và môi trường trong game thực sự đầy sức sống, đặc biệt cách chơi của LW2 rất thích hợp với màn hình cảm ứng. Dạng game mà bối cảnh di chuyển theo kiểu cuộn ngang màn hình không ít, nhưng để đạt đến mức thuận tiện và tối ưu trong lối chơi thì LW2 là một trong những tựa game được liệt vào hàng "vô đối".

Người chơi sẽ được tái ngộ với Toku, nhân vật chính có biệt tài cưỡi gió trong LW. Trong quá trình phiêu lưu đi tìm kiếm người mẹ mất tích của mình, Toku bị lạc vào một ngôi làng ở ngọn núi Summerfalls. Mang cái tên khá mĩ miều nhưng Summerfalls là một nơi có đời sống rất khắc nghiệt vì tại đây bị băng giá bao phủ quanh năm. Sau khi tái ngộ mẹ, Toku nhận thêm một nhiệm vụ mới là đi tìm cho được linh hồn huyền bí có khả năng xóa bỏ hoàn toàn băng tuyết cho ngôi làng này. Nhưng mọi thứ chỉ mới bắt đầu, những sự kiện còn lại sẽ dần được hé mở sau mỗi bước chân của Toku lên những vùng đất mới một cách chậm rãi nhưng rõ ràng và lôi cuốn. Mặc dù ban đầu bạn có thể sẽ cảm thấy hơi khó hiểu, nhất là đối với những ai chưa chơi qua phiên bản LW đầu tiên nhưng cứ sau một màn chơi, tất cả sẽ phơi bày trước mắt bạn không thừa không thiếu.

Bên cạnh đó, công việc chính của bạn là tựa lưng vào ghế và thưởng thức LW2 bởi những gì bạn phải làm chỉ là nhẹ nhàng lướt ngón tay lên màn hình mà thôi. Toku sở hữu quyền năng kì diệu có thể điều khiển gió làm bất cứ điều gì chú thích như nâng chú lên cao, khóa chặt đối thủ, đập vỡ các chướng ngại vật trên đường đi nhằm kích hoạt những "công tắc" mở ra lối đi mới. Gió còn có thể mang theo lửa từ những ngọn đuốc để làm tan chảy những tảng băng hay đốt các chướng ngại khác để dọn đường tiến cho Toku. Bạn có thể di chuyển Toku bằng cách chạm lên màn hình, thao tác vuốt sẽ triệu hồi những con gió hoặc lốc xoáy nâng đỡ Toku. Bạn sẽ tốn chút ít thời gian để làm quen với việc điều khiển Toku, nhưng khi quen rồi thì việc từ chân núi lên đỉnh núi trong chớp mắt là chuyện dễ dàng vô cùng. Ngoài ra bạn còn có thể chuyển sang sử dụng joystick ảo nếu quen với cách chơi của những game hành động nhập vai.

Đồ họa và hiệu ứng hoạt họa trong LW2 tuyệt đẹp, nếu số lượng đối thủ phong phú hơn nữa thì sẽ trọn vẹn hơn. Môi trường trong game tuy sinh động và sáng sủa nhưng lại không đồng nhất về không gian và thời gian, tuy nhiên đây chỉ là khiếm khuyết nhỏ không ảnh hưởng nhiều đến lối chơi. Những dân làng mà bạn gặp gỡ trên đường đi cũng có nhiều tính cách khác biệt và độc đáo, sẽ có nhiều tình huống vui nhộn khi bạn tiếp xúc và trò chuyện với họ. Khuyết điểm lớn nhất của LW2 chán thay lại nằm ở chính hệ thống nhiệm vụ trong game. Đa phần chúng đều đòi hỏi bạn phải đi ngược trở lại những địa điểm trước đó mới có thể hoàn thành. Mặc dù chúng góp phần làm gia tăng thời lượng chơi nhưng sẽ gây khó chịu cho những ai chỉ muốn tập trung khai phá cốt truyện.

Thế nhưng nhìn một cách tổng thể thì LW2 là một tựa game rất đáng chơi và không thể bỏ lỡ đối với fan hâm mộ thể loại platform. Càng chơi bạn sẽ càng tìm được nhiều điểm hứng thú, nhiều khu vực để khám phá và nhiều vật dụng để mở khóa. Đừng lo lắng nếu bạn đã bỏ lỡ phiên bản đầu, LW2 đủ sức dìu dắt bạn thưởng thức trọn vẹn trò chơi một cách nhẹ nhàng và thoải mái.

ÂN DI

TÊN GAME:	THỂ LOẠI:	PHÁT HÀNH:	PHÁT TRIỂN:	NGÀY PHÁT HÀNH:	ESRB (TUỔI):	HỆ MÁY:
LOST WIND 2: WINTER OF THE MELODIAS	Platformer	Frontier Developments Limited	Frontier Developments Limited	10/5/2012	Everyone	iOS

Đừng lầm tưởng Thế Giới Game sẽ dẫn bạn đi du lịch ở xứ Tahiti mà thật ra đó chỉ là tên mã dòng GPU AMD Radeon HD 7900 mà nhiều card màn hình cao cấp hiện đang trang bị.

Card đồ họa: KHÁM PHÁ "TAHITI"

Thiết kế của 4 card đồ họa Gigabyte, MSI và Sapphire dựa trên bộ xử lý đồ họa (GPU) AMD Radeon HD 7900 series (tên mã Tahiti) ứng dụng kiến trúc đồ họa mới Graphics Core Next (GCN Architecture). Đây là bộ xử lý đồ họa đơn nhân cao cấp nhất của AMD tính đến thời điểm hiện tại và được sản xuất theo công nghệ 28nm.

So với kiến trúc đồ họa cũ VLIW4 của GPU Radeon HD 6900 series (tên mã Antilles) thì việc ứng dụng kiến trúc GCN mới giúp cải thiện khả năng xử lý đa luồng của GPU, có thể tận dụng tốt hơn năng lực xử lý đồ họa với nhiều ống lệnh cùng lúc và ảnh hưởng không đáng kể đến hiệu năng tổng thể. Điểm khác biệt nữa là việc ứng dụng công nghệ sản xuất 28nm (so với 40nm của Antilles) cho phép thu nhỏ hơn khoảng cách giữa các bóng bán dẫn (transistor), nhờ đó các GPU mới có tốc độ xử lý nhanh hơn, tiêu thụ điện năng thấp và mát hơn khi hoạt động.

Về kiểu dáng, 4 mẫu card đồ họa trên đều mang những nét đặc trưng của hãng, kích thước "full size" và chiếm đến 2 khe gắn card mở rộng trên bo mạch chủ khi lắp ráp. Do đó những card đồ họa này chỉ thích hợp với thùng máy chuẩn mid-tower hoặc tốt nhất là full-tower với cấu hình thiết lập CrossFireX.

MSI R7950 TWIN FROZR 3GD5-OC "SÁNH VAI" SAPPHIRE 7950 OC 950MHZ EDITION

Cả hai card này cùng trang bị GPU AMD Radeon HD 7950 (Tahiti Pro) ứng dụng kiến trúc đồ họa mới Graphics Core Next, gồm 28 đơn vị xử lý (compute unit) với tổng số đơn vị xử lý dòng (stream processing unit) là 1.792, số đơn vị xử lý vân (texture unit) là 112 và 32 đơn vị ROP màu (Color ROP Unit). Bên cạnh đó, MSI R7950 Twin Frozr 3GD5-OC và Sapphire 7950 OC 950MHz Edition còn được trang bị 3GB GDDR5 với xung nhịp (mem clock) 1.250MHz và giao tiếp bộ nhớ 384 bit.

Cùng thuộc dòng card đồ họa được NSX ép sung sẵn, trong đó GPU của MSI R7950 Twin Frozr 3GD5-OC hoạt động ở xung nhịp 880MHz; cao hơn khoảng 10% so với mức tiêu chuẩn AMD công bố (800MHz) trong khi GPU của Sapphire HD 7950 OC 950MHz Edition hoạt động ở xung nhịp mặc định lên đến 950MHz; cao hơn đến 18,75% so với mức chuẩn và thậm chí cả với GPU Radeon HD 7970 (925MHz).

GIGABYTE GV-R797OC-3GD "ĐỒNG HÀNH" SAPPHIRE 7970 OC

Hai card đồ họa này cùng trang bị GPU AMD Radeon HD 7970 (Tahiti XT), ứng dụng kiến trúc đồ họa Graphics Core Next. Tuy nhiên, Radeon HD 7970 là dòng GPU cao cấp nhất của AMD hiện nay, được "ưu ái" tích hợp đến 32 đơn vị xử lý với 2.048 đơn vị xử lý dòng, số đơn vị xử lý vân cũng nhiều hơn là 128 và 32 đơn vị ROP màu.

Hai mẫu card đồ họa này cũng được NSX ép xung nhằm đẩy hiệu năng tổng thể lên mức cao hơn. Cụ thể với mẫu card GV-R797OC-3GD, xung nhịp GPU đạt mức 1.000MHz; cao hơn khoảng 8% so với mức tiêu chuẩn AMD công bố (925MHz). Đặc biệt là Sapphire 7970 OC cho phép tùy chỉnh trực tiếp giữa 2 chế độ BIOS 1 (xung nhịp GPU 950MHz, bus RAM 1425MHz) hoặc BIOS 2 (GPU 1.000MHz, bus RAM 1450MHz).

ĐẦY ĐỦ "ĐỒ CHƠI"

Cả 4 card đồ họa còn hỗ trợ đầy đủ thư viện đồ họa DirectX 11.1 và OpenGL 4.2 cũng như tối ưu khả năng xử lý đa luồng, chế độ khử răng cưa 24 mẫu và lọc vân bề mặt 16 mẫu, Enhanced Quality Anti-Aliasing (EQAA) và Morphological Anti-Aliasing (MLAA) nâng cao chất lượng khử răng cưa hình ảnh trong lúc dựng và sau khi dựng nhằm mang đến người dùng những hình ảnh "nét" nhất.

Ngoài những công nghệ đặc trưng mà AMD trang bị cho bộ xử lý đồ họa Radeon HD 7900 series như công nghệ AMD HD3D đáp ứng nhu cầu trình chiếu phim ảnh 3D, công nghệ AMD Eyefinity cho phép ghép nối 4 màn hình cùng lúc (DVI, HDMI 1.4a và 2 mini DisplayPort) để hiển thị những hình ảnh với độ phân giải lên đến 4096x2160 (4K Support) khi chơi game, trình chiếu phim ảnh hoặc làm việc với nhiều ứng dụng cùng lúc. Công nghệ quản lý điện năng thông minh AMD PowerPlay nhằm tiết giảm điện năng tiêu thụ ở trạng thái không tải.

Ngoài ra, bộ xử lý đồ họa Radeon HD 7900 series còn được bổ sung công nghệ mới AMD PowerTune, chủ động điều chỉnh giá trị TDP (mức điện năng tiêu thụ) nhằm đẩy xung nhịp GPU lên mức cao hơn, mang lại hiệu năng cao nhất trong những ứng dụng đồ họa hoặc các game được mệnh danh "sát thủ phần cứng".

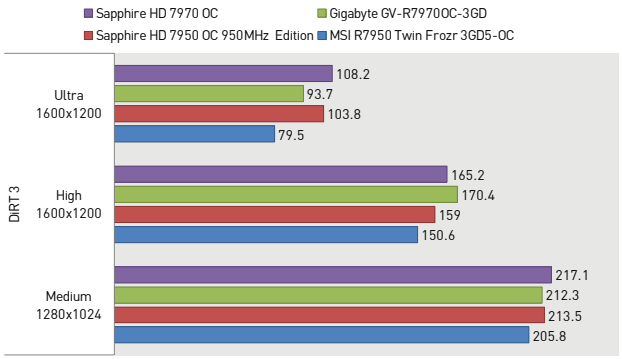
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM

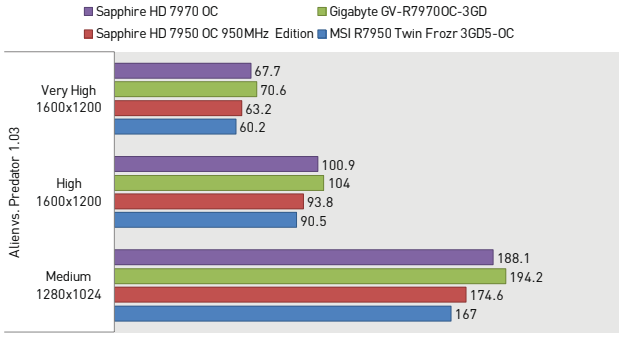
BMC Intel DZ77GA-70K; CPU Core i7-3770K; RAM G.Skill Ripjaws 4GB DDR3-1600; HDD WD Caviar Black 1TB; PSU Cooler Master Real Power Pro 1250W; Windows 7 Ultimate 64bit SP1.

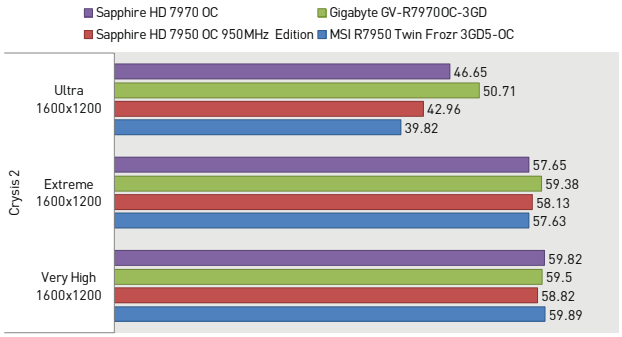
ĐÁNH GIÁ HIỆU NĂNG

Ngoài những công cụ quy chuẩn đánh giá hiệu năng tổng thể của mỗi card đồ họa như 3DMark 11 và Heaven DX11 Benchmark v3.0, Test Lab cũng sử dụng một số game DirectX 11 như DiRT 3, Alien vs. Predator và Crysis 2 để đánh giá sức mạnh 4 card đồ họa của Gigabyte, MSI và Sapphire khi "chiến" game. Kết quả các phép thử được lấy giá trị trung bình sau 3 lần chạy.

Nhìn chung, kết quả thử nghiệm cho thấy 4 mẫu card đồ họa đều nhẹ nhàng lướt qua các phép thử của Test Lab với những điểm số đáng "nể" cả ở độ phân giải 1600x1200 cùng mức thiết







lập đồ họa cao nhất. Điểm cần lưu ý là cả 4 card đồ họa dù cùng được NSX "ép xung" sẵn bằng cách gia tăng xung nhịp GPU (GPU clock) và thậm chí cả xung nhịp bộ nhớ (Memory Clock) nhưng giá trị thay đổi lại khác nhau và chúng ảnh hưởng trực tiếp đến hiệu năng của mỗi card. Tham khảo chi tiết trong bảng so sánh thông số kỹ thuật bên dưới.

Cụ thể trong thử nghiệm khả năng xử lý đồ họa đa luồng DirectX 11 dựa trên công cụ 3DMark 11, Gigabyte GV-R797OC-3GD đạt 8.283 điểm với cấu hình Performance (độ phân giải 1280x720) và đạt 2.857 điểm với cấu hình Extreme (độ phân giải 1920x1080); cao hơn card đồ họa cùng dòng Sapphire HD 7970 OC lần lượt là 3% và 3,8%. Với hai card đồ họa trang bị GPU Radeon HD 7950, Sapphire HD 7950 OC 950MHz Edition cũng cao hơn 5,8% và 6,5% so với MSI R7950 Twin Frozr 3GD5-OC.

Với Heaven Benchmark, một phép thử đồ họa có khá nhiều nét tương đồng với 3DMark 11 nhưng chủ yếu về công nghệ Tessellation, một trong những công nghệ nổi bật trong thư viện đồ họa DirectX 11. Kết quả đạt được của cả 4 card đồ họa đều vượt xa mức "chuẩn" 30 fps cả ở chế độ Ultra với thiết lập đồ họa cao nhất (tessellation: extreme, shaders: high, 8xAA và 16xAF). Điểm số Gigabyte GV-R797OC-3GD và Sapphire HD 7950 OC 950MHz Edition vẫn cao hơn so với Sapphire HD 7970 OC và MSI R7950 Twin Frozr 3GD5-OC.

Tương tự với các game DirectX 11 là DiRT 3, Alien vs. Predator 1.03 và Crysis 2, cấu hình thử nghiệm ở độ phân giải 1600x1200 và chất lượng đồ họa được đẩy lên mức Ultra. Giá trị dòng card đồ họa cao cấp tiếp tục được khẳng định qua qua số khung hình/giây (fps) đạt được. Chẳng hạn với Alien vs. Predator, MSI R7950 Twin Frozr 3GD5-OC đạt 60,2 fps và cao nhất là Gigabyte GV-R797OC-3GD đạt 70,6 fps. "Gió bụi đường trường" trong DiRT 3 cũng không thể cản nổi sức mạnh của 4 card đồ họa của Gigabyte, MSI và Sapphire, trong đó MSI R7950 Twin Frozr 3GD5-OC đạt 79,5 fps và cao nhất là Sapphire HD 7970 OC với 108,2 fps.

Với "sát thủ phần cứng" Crysis 2, tốc độ khung hình của 4 card đồ họa suy giảm đáng kể và số khung hình thấp nhất dao động ở mức 30 fps. Chẳng hạn kết quả trung bình của Gigabyte GV-R797OC-3GD đạt 50,71 fps và thấp nhất là 29,9 fps. Kết quả của Sapphire HD 7970 OC đạt 46,65 fps và thấp nhất 29,8 fps. Sapphire HD 7950 OC 950MHz Edition đạt 42,96 fps (thấp nhất 29,69 fps) và MSI R7950 Twin Frozr 3GD5-OC đạt 39,82 fps (thấp nhất 29,2 fps). Như vậy, bạn đọc có thể yên tâm "chiến" game cả ở độ phân giải 1600x1200 với chất lượng đồ họa được đẩy lên mức Ultra mà không sợ bị lag.

ĐÔNG KHUÊ

	GIGABYTE GV-R797OC-3GD	MSI R7950 TWIN FROZR 3GD5-OC	SAPPHIRE HD 7950 OC 950MHZ EDITION	SAPPHIRE HD 7970 OC
GPU	Tahiti XT	Tahiti Pro	Tahiti Pro	Tahiti XT
Process Technology	28nm	28nm	28nm	28nm
Xung nhịp GPU (Graphic Clock)	1000MHz	880MHz	950MHz	950/1000MHz
Bộ nhớ (Memory)	3072MB GDDR5	3072MB GDDR5	3072MB GDDR5	3072MB GDDR5
Xung nhịp bộ nhớ (Memory Clock)	1375MHz	1250MHz	1250MHz	1425/1450MHz
Băng thông bộ nhớ (Memory Bandwidth)	264GB/s	240GB/s	240GB/s	
Giao tiếp bộ nhớ (Memory Bus)	384bit	384bit	384bit	384bit
Đơn vị xử lý (Compute Unit) / Đơn vị xử lý dòng (Stream Processing Unit)	32 (2048)	28 (1792)	28 (1792)	32 (2048)
Đơn vị xử lý vân (Texture Unit)	128	112	112	128
Đơn vị ROP màu (Color ROP Unit)	32	32	32	32
DirectX/OpenGL/OpenCL	11/4.2/1.2	11/4.2/1.2	11/4.2/1.2	11/4.2/1.2
CrossFireX	Dual/triple/quad	Dual/triple/quad	Dual/triple/quad	Dual/triple/quad
Giao tiếp (Bus Interface) PCI Express x16	3.0	3.0	3.0	3.0
Cổng kết nối	DVI/HDMI/2xMini DP	DVI/HDMI/2xMini DP	DVI/HDMI/2xMini DP	DVI/HDMI/2xMini DP
Công suất bộ nguồn	250/550W	200/500W	200/500W	250/550W
Kích thước (PCB & tản nhiệt)	285x38x126mm	261x38x111mm	275x42x115mm	280x45x115mm
Form Factor	dual slot	dual slot	dual slot	triple slot
Tiện ích ép xung đi kèm	VGA Tools – Easy Boost	MSI Afterburne	Sapphire TriXX Utility	Sapphire TriXX Utility

RAZER DEATHADDER
Rắn săn mồi biến hình

Xuất hiện đầu tiên vào năm 2007, dòng chuột chơi game DeathAdder của Razer đã nhanh chóng lấy được cảm tình của giới game thủ bởi thiết kế đầm tay, được trang bị công nghệ cao với bộ cảm biến 1800 DPI, độ phân giải cao của bộ cảm biến quang học dành cho chuột máy tính lúc bấy giờ. Và đương nhiên, sản phẩm chơi game độc đáo này cũng đã thu hút được sự chú ý của game thủ Việt Nam và trở thành lựa chọn hàng đầu của họ bên cạnh những dòng chuột IE 1.0 và 3.0 của Microsoft, những G7 hay G9 của Logitech.

Hiện nay, dòng chuột game Razer DeathAdder đã có mặt tại Việt Nam với sự góp mặt của hầu hết các thành viên trong đại gia đình "rắn săn mồi" DeathAdder. Bây giờ hãy cũng Thế Giới Game điểm mặt các thành viên trong đại gia đình "rắn săn mồi" DeathAdder này nhé!

DEATHADDER V2: CÔNG NGHỆ CẢM BIẾN 3.5G

Tiếp nối thành công của "anh cả" trong dòng chuột "rắn săn mồi" DeathAdder, phiên bản V2 về hình thức không có gì thay đổi nhưng bên trong lại được nâng tầm về tốc độ cũng như độ chính xác. Cũng chính bởi thế mà khả năng săn mồi của DeathAdder V2 trở nên hữu hiệu và lợi hại hơn.

DeathAdder V2 là chuột game đầu tiên trên thế giới được trang bị công nghệ cảm biến 3.5G nâng độ phân giải của chuột 3500 DPI. Sản phẩm đã trở thành chuột game có tốc độ di chuyển nhanh nhất tại thời điểm xuất hiện vào năm 2008 và chính thức chiếm lĩnh thị trường chuột chơi game tại Việt Nam.

Tuy nhiên, chuột game DeathAdder V2 gặp phải một vấn đề nghiêm trọng với hệ thống đèn LED chiếu nền khi tỏa ra nhiệt độ quá nóng. Các game thủ đã dễ dàng cảm nhận được phần tỏa nhiệt nóng này khi chơi game lâu. Chính điều đó khiến cho sản phẩm dễ bị hỏng hóc và hãng Razer đã nhanh chóng sửa lỗi nghiêm trọng này.

Thiết kế ôm sát tay, đèn chiếu nền với ánh sáng xanh bắt mắt, sở hữu công nghệ cảm biến 3.5G với độ phân giải lên đến 3500DPI và có giá bán 950.000 đồng.

DEATHADDER BLACK EDITION: RẮN ĐEN ẨN MÌNH

Bên cạnh tung ra lô sản phẩm V2 đã sửa lỗi tỏa nhiệt, hãng Razer còn tung ra phiên bản DeathAdder Black Edition vào cuối năm 2008 như là một lựa chọn cho những game thủ hay chơi game vào ban đêm và không muốn làm ảnh hưởng tới người xung quanh.

Cũng như phiên bản DeathAdder V2, phiên bản Black Edition cũng được trang bị cảm biến la-de 3.5G có độ phân giải 3500DPI, dây tín hiệu có thời gian đáp ứng lên đến 1000 Hz được bao bọc bởi những sợi vải chất lượng cao cũng như có đầu giao tiếp USB mạ vàng.

Tuy nhiên, phiên bản Black Edition không còn đèn LED chiếu nền ở nút cuộn giữa cũng như logo ở phần thân chuột. Bù lại, sản phẩm được khoác lên bộ cánh đen được phủ lớp silicon mang đến cảm giác mềm mại và êm tay cho người dùng khi sử dụng. Cũng chính bởi thế mà trông nó giống như một con rắn đang ẩn mình trong bóng đêm để săn mồi. Sản phẩm hiện được bán với giá 970.000 đồng.

DEATHADDER DRAGON AGE II: RẮN KHOÁC GIÁP RỒNG

Sự kết hợp với những trò chơi điện tử "bom tấn" luôn mang đến nhiều lợi ích cho các sản phẩm hỗ trợ chơi game và hãng Razer đã làm rất tốt điều này. Sau những phiên bản ăn theo trò chơi như phiên bản giới hạn DeathAdde Command and Conquer 3 "ăn theo" phiên bản mở rộng của trò chơi Command and Conquer 3 Kane's Wrath, Razer tiếp tục cho ra đời phiên bản chuột game DeathAdder theo tông của trò chơi Dragon Age II, một trò chơi điện tử cho hệ máy PC cũng rất đình đám vào năm 2009.

Không còn logo 3 con rắn chụm lại như thường thấy, thay vào đó phiên bản DeathAdder được trang bị bộ cánh đen bóng loáng, tô điểm họa tiết rồng lửa ấn tượng cùng logo số 2 la mã khiến trông càng bắt mắt và đậm chất game hơn. Không những thế, sản phẩm còn được làm nổi bật hơn bởi đèn nền LED chiếu nền màu đỏ. Tuy nhiên, bộ cánh mới này cũng gây không ít phiền toái cho game thủ và nhất là game thủ bị mồ hôi tay bởi nó sẽ tạo cảm giác trơn trượt và rất dễ để lại dấu vân tay khi sử dụng. Sản phẩm hiện được bán với giá 980.000 đồng.

DEATHADDER TRANSFORMER 3: BINH ĐOÀN RO-BOT

Mới nhất và khởi đầu cho trào lưu "ăn theo" phim bom tấn là dòng chuột DeathAdder Transformer 3. Sản phẩm xuất hiện cùng lúc với thời gian "làm mưa làm gió" của bộ phim bom tấn Transformer 3 vào dịp hè 2011.

Dòng chuột DeathAdder Transformer 3 xuất hiện với 4 màu sắc khác nhau và được đặt tên theo 4 nhân vật chính trong binh đoàn ro-bot biến hình như màu đỏ đại diện cho nhân vật Optimus, vàng đại diện cho Bumleebee, tím đại diện cho ShockWave và bạc đại diện cho Megatron. Và đương nhiên, logo cũng như đèn chiếu LED chiếu nền cũng in đậm dấu ấn của những nhân vật nổi tiếng này.

Toàn bộ dòng sản phẩm ăn theo phim DeathAdder Transformer cũng đã xuất hiện tại Việt Nam không lâu sau đó và hiện được bán với giá 980.000 đồng, mức giá có thể nói là thấp nhất trên toàn cầu.

KẾT LUẬN

Có thể nói rằng, chuột game DeathAdder là phiên bản kế tục xuất sắc của dòng Razer Copperhead bởi từ ngày được hãng sinh ra cho tới nay, sản phẩm hiện vẫn là chú chuột chơi game được nhiều game thủ Việt lựa chọn. Thiết kế vừa tay, công nghệ hiện đại và đặc biệt là nắm bắt được trào lưu đã góp phần dẫn đến thành công của Razer nói chung và phiên bản DeathAdder nói riêng.

MINH TÙNG

NỀN TẢNG "IVY BRIDGE" CHƠI GAME THEO CÁCH CỦA GIGABYTE VÀ MSI

GIGABYTE GA G1.SNIPER 3

Bài viết đánh giá các bo mạch chủ nền tảng Intel Ivy Bridge, BXL Core i thế hệ thứ ba ứng dụng công nghệ sản xuất 22nm với bóng bán dẫn 3 chiều (3D transistor) cùng một loạt chipset bo mạch chủ 7-series (Panther Point) mới đang "hâm nóng" thị trường thiết bị phần cứng máy tính.

THIẾT KẾ CHUNG CÁC BO MẠCH CHỦ

Gigabyte GA G1.Sniper 3, Gigabyte GA Z77X-UD5H và MSI Z77A-GD80 là những bo mạch chủ (BMC) cao cấp của Gigabyte và MSI được xây dựng trên nền tảng chipset Intel Z77 Express, là lựa chọn thích hợp cho việc 'lên" một cấu hình hiệu năng cao, hỗ trợ khả năng ép xung mạnh mẽ. Các BMC đều thiết kế sẵn ngõ giao tiếp với chip TPM (Trusted Platform Module) nhằm đảm bảo xác thực phần cứng, bảo vệ tiến trình khởi động và chứng thực thẻ thông minh.

Thiết kế của GA Z77X-UD5H và Z77A-GD80 theo chuẩn ATX (30.5x24.5cm) trong khi GA G1.Sniper 3 kích thước chuẩn extended ATX (eATX) 30,5x26,5cm. Cả 3 BMC đều có 4 khe cắm RAM DDR3 với tổng dung lượng bộ nhớ tối đa là 32GB. Thông tin của NSX cho biết các BMC hỗ trợ dòng RAM DDR3 với xung nhịp từ 1066 MHz cho đến 2667 MHz cùng công nghệ EMP (Extreme Memory Profile); trong đó các mức 1066, 1333 và 1600 MHz dễ dàng đạt được ở chế độ bình thường và các mức 1866, 2133, 2400 và 2667 MHz đạt được khi kích hoạt công nghệ EMP.

Bên cạnh đó, mỗi BMC đều có những ưu thế riêng nhằm gia tăng sức hấp dẫn với người dùng. Chẳng hạn Gigabyte GA Z77X-UD5H và MSI Z77A-GD80 cùng được trang bị 3 khe PCI Express (PCIe) x16 3.0, băng thông tối đa khe PCIe 1 là 16x, khe PCIe 2 là 8x và 4x với khe PCIe 3. Trường hợp cả 3 khe PCIe x16 được kích hoạt cùng lúc khi sử dụng với BXL Ivy Bridge thì băng thông tuyến PCIe dành cho card đồ họa sẽ được chia sẻ theo chế độ 8x – 4x – 4x.

GA G1.Sniper 3 có đến 4 khe PCIe x16 3.0, hỗ trợ công nghệ ATI CrossFireX lẫn NVIDIA SLI. So với hai BMC trên thì khả năng hỗ trợ card đồ họa rời của GA G1.Sniper 3 cao gấp đôi do được trang bị thêm chip PEX8747 nhằm mở rộng băng thông tuyến PCIe dành cho card đồ họa rời. Trường hợp cả 4 khe PCIe x16 được kích hoạt cùng lúc (khi sử dụng với BXL Ivy Bridge) thì cả 4 khe có cùng mức băng thông là 8x.

Đi kèm BMC GA G1.Sniper 3 và GA Z77X-UD5H là bộ công cụ Smart 6 giúp người dùng quản lý, theo dõi hiệu suất hoạt động, người dùng có thể dễ dàng tăng tốc hoặc phục hồi hệ thống trở lại trạng thái trước đó chỉ bằng 1 cú "click" chuột. BMC MSI -GD80 cũng trang bị bộ công cụ MSI Control Center theo dõi tình trạng hệ thống, tự động ép xung hoặc chuyển nhanh sang chế độ tiết kiệm điện.

GIGABYTE GA G1.SNIPER 3

GA G1.Sniper 3 thuộc thế hệ BMC chuyên game thứ ba của Gigabyte hỗ trợ bộ xử lý Intel socket 1155 LGA. Tương tự G1.Assassin (thế hệ đầu tiên) và G1.Sniper 2, G1.Assassin 2 (thế hệ thứ hai), thiết kế của G1.Sniper 3 vẫn giữ nét đặc trưng của dòng BMC chuyên game của Gigabyte với 2 khe cắm RAM (DDR3_1, DDR3_2), 4 khe PCI Express x16 gắn card đồ họa rời màu xanh lá nổi bật trên nền PCB (lớp mạch in) tông đen chủ đạo.

Hệ thống tản nhiệt của BMC được chăm chút khá kỹ, kích thước lớn và kết nối nhau bằng 1 ống dẫn nhiệt (heat-pipe). Công nghệ Ultra Durable 4 với bản mạch in BMC có hai lớp đồng dày 2oz (khoảng 70 micromet) giúp tản nhiệt tốt hơn, trở kháng thấp hơn, chất lượng tín hiệu tốt hơn giúp hệ thống ổn định.

Bên cạnh đó, BMC của Gigabyte còn được trang bị công nghệ Ultra Durable 4 với bản mạch in sợi thủy tinh (glass fabric PCB) giúp giảm thiểu hiện tượng đoản mạch trong môi trường độ ẩm cao. Toàn bộ tụ rắn (solid capacitor) cùng Lower RDS(on) MOSFETs có trở kháng thấp giúp tiết giảm điện năng tiêu thụ và nhiệt độ hoạt động thấp. Trang bị các IC

Ba bo mạch chủ gồm Gigabyte GA G1.Sniper 3, Gigabyte GA Z77X-UD5H và MSI Z77A-GD80 là lựa chọn phù hợp cho việc xây dựng cấu hình giải trí mạnh đáp ứng nhu cầu khắt khe của game thủ và cả những người dùng đam mê công nghệ.

có khả năng chống tĩnh điện (ESD Resistance IC) và cả IC chống sốc điện (anti surge IC) nhằm bảo vệ bo mạch chủ và cả những thiết bị phần cứng trong trường hợp nguồn điện quá áp hoặc thấp áp.

Cùng với GA Z77X-UD5H thì G1.Sniper 3 cũng là một trong những BMC đầu tiên của Gigabyte tích hợp cả giao tiếp mSATA, hỗ trợ giải pháp lưu trữ kết hợp giữa ổ thể rắn (SSD- solid state disk) và ổ cứng truyền thống (HDD - hard disk drive) theo công nghệ Intel Smart Response với chi phí đầu tư thấp hơn nhiều so với cấu hình chỉ trang bị SSD. Ngoài ra, GA G1.Sniper 3 còn hỗ trợ ON/OFF Charge giúp sạc nhanh các thiết bị nền tảng iOS (iPhone, iPad, iPod Touch…) cả khi máy tính ở chế độ chờ hoặc tắt hẳn.

Số cổng kết nối thiết bị ngoại vi của BMC khá phong phú, có cả cổng PS/2 dành cho bàn phím (hoặc chuột), 4 ngõ xuất tín hiệu hình ảnh là D-Sub, DVI-D, HDMI và DisplayPort. Một số kết nối khác gồm 6 USB 3.0, âm thanh HD 5.1 hỗ trợ cổng tín hiệu Optical và có đến 2 cổng Ethernet tốc độ 1Gbps. Một thành phần không thể thiếu trong dòng BMC chuyên game của Gigabyte là chip quản lý kết nối mạng Bigfoot Killer E210 của Qualcomm Atheros tối ưu băng thông cho nhu cầu giải trí trực tuyến.

Đi kèm là card mở rộng GC-WB300D hỗ trợ kết nối Wi-Fi tốc độ cao 802.11n và Bluetooth 4.0 hỗ trợ công nghệ Intel Smart Ready.

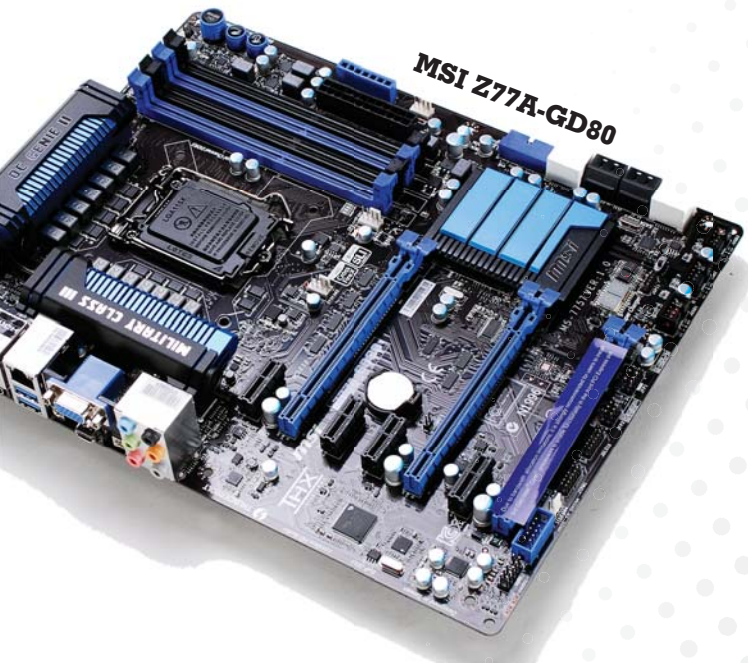
GIGABYTE GA Z77X-UD5H VÀ MSI Z77A-GD80

Ngoài một số công nghệ đặc trưng thì thiết kế của hai BMC của Gigabyte và MSI có khá nhiều nét tương đồng và được trang bị đầy đủ các cổng giao tiếp khác nhau, từ khe PCIe x1 gắn card mở rộng, các giao tiếp tốc độ cao USB 3.0, SATA 3.0 cho đến giao tiếp PCIe 3.0 dành cho card đồ họa rời.

Bên cạnh đó, GA Z77X-UD5H còn hỗ trợ cả giao tiếp eSATA 3.0 (6Gbps) và giao tiếp mSATA hỗ trợ giải pháp lưu trữ theo công nghệ Intel Smart Response. Tính năng ON/OFF Charge giúp sạc nhanh các thiết bị nền tảng iOS (iPhone, iPad, iPod Touch…). BMC MSI Z77A-GD80 cũng không kém cạnh với giao tiếp thế hệ mới Thunderbolt cùng công nghệ Super Charge giúp sạc nhanh cho các thiết bị di động cả khi máy tính ở chế độ chờ hoặc tắt hẳn.

Thiết kế hướng đến những tay chơi "khoái" ép xung, hệ thống tản nhiệt của 2 BMC được chăm chút khá kỹ, đèn LED hiển thị trạng thái hoạt động. MSI trang bị công nghệ MILITARY Class III với cuộn cảm SFC (Super Ferrite Choke), tụ điện Hi-c CAP có tuổi thọ cao hơn, giúp tăng tính ổn định và độ bền của BMC cả khi ép xung. Mạch cấp nguồn chủ động (Active Phase Switching) đảm bảo việc cấp nguồn cho BXL, đồ họa tích hợp, bộ nhớ và mạch điều khiển bộ nhớ tích hợp ổn định và hiệu quả hơn so với mạch analog truyền thống.

GA Z77X-UD5H với công nghệ Ultra Durable 4, sử dụng tụ rắn chất lượng cao và sử dụng Driver MOSFET thay thế MOSFET và Driver IC truyền thống nhằm đảm bảo sự ổn định và tin cậy của dòng điện cung cấp cho các linh kiện phần cứng và khả năng ép xung tốt hơn. BMC cũng trang bị các IC có khả năng chống tĩnh điện (ESD Resistance IC) và cả IC chống sốc điện (anti surge IC) nhằm bảo vệ bo mạch chủ và cả những thiết bị phần cứng trong trường hợp nguồn điện quá áp hoặc thấp áp.

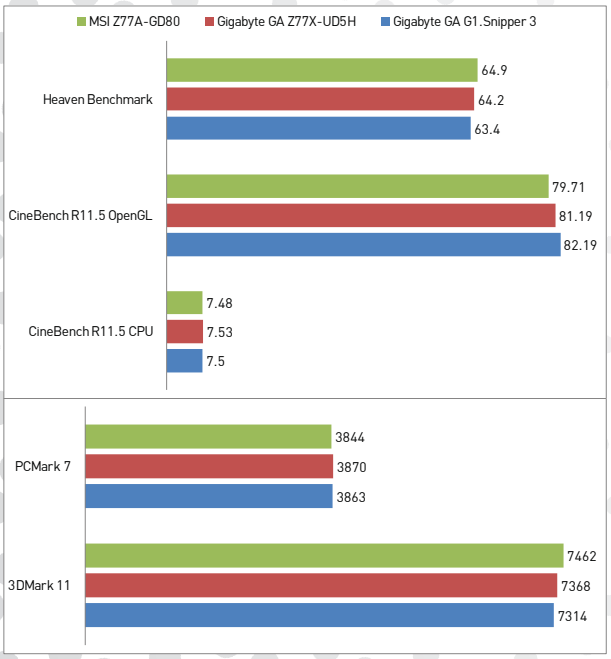


ĐÁNH GIÁ HIỆU NĂNG

Để đánh giá hiệu năng các BMC trên, Test Lab sử dụng cấu hình thử nghiệm xây dựng trên nền tảng Ivy Bridge, Windows 7 Ultimate 64 bit SP1 và sử dụng trình điều khiển (driver) đi kèm tương ứng với mỗi BMC.

BẢNG SO SÁNH THÔNG SỐ KỸ THUẬT

	GA-G1.SNIPER 3	GA-Z77X-UD5H	MSI Z77A-GD80
CPU	Intel socket 1155LGA	Intel socket 1155LGA	Intel socket 1155LGA
Chipset	Intel Z77 Express	Intel Z77 Express	Intel Z77 Express
Memory	2667(OC)/2400(OC)/2133(OC)/1866 (OC)/1600/1333/1066 MHz	2400(OC)/2133(OC)/1866(OC)/1600/1333/1066 MHz	2667(OC)/2400(OC)/2133(OC)/1866 (OC)/1600/1333/1066 MHz
Onboard Graphic	D-Sub/DVI-D/HDMI/DisplayPort	D-Sub/DVI-D/HDMI/DisplayPort	D-Sub/HDMI/DisplayPort
Audio	Creative CA0132 codec/5.1 channel	Realtek ALC898 codec/ 7.1 channel	Realtek ALC898 codec/ 7.1 channel
LAN	Qualcomm Atheros Killer E2200 LAN 1Gbps Intel GbE LAN 1Gbps	Atheros GbE LAN 1Gbps Intel GbE LAN 1Gbps	Intel GbE LAN 1Gbps
Expansion Slot	2xPCIe x16 3.0 @ x16 2xPCIe x16 @ x8 2xPCIe x1 1xPCI	1xPCIe x16 3.0 @ x16 1xPCIe x16 @ x8 1xPCIe x16 @ x4 3xPCIe x1 1xPCI	1xPCIe x16 3.0 @ x16 1xPCIe x16 @ x8 1xPCIe x16 @ x4 4xPCIe x1
Multi-Graphic	4-Way/3-Way/2-Way AMD CrossFireX/NVIDIA SLI	AMD CrossFireX/NVIDIA SLI	AMD CrossFireX/NVIDIA SLI
Internal I/O Connector	6xSATA 3.0, 4xSATA 2.0, 1xmSATA, 2xUSB 3.0, 2xUSB 2.0, 2xIEEE 1394a	4xSATA 3.0, 4xSATA 2.0, 1xmSATA, 3xUSB 3.0, 2xUSB 2.0, 2xIEEE 1394a	4xSATA 3.0, 4xSATA 2.0, 1xUSB 3.0, 3xUSB 2.0, 1xIEEE
Back Panel Connector	1xPS/2, 6xUSB 3.0, 1xD-Sub, 1xDVI-D, 1xHDMI, 1xDisplayPort, 2xRJ-45	1xeSATA 3.0, 4xUSB 3.0, 2xUSB 2.0, 1xD-Sub, 1xDVI-D, 1xHDMI, 1xDisplayPort, 2xRJ-45	1xPS/2, 2xUSB 3.0, 4xUSB 2.0, 1xThunderbolt, 1xD-Sub, 1xHDMI, 1xDisplayPort, 1xRJ-45
Form Factor	E-ATX; 30.5x26.4cm	ATX; 30.5x24.4cm	ATX; 30.5x24.5cm



Các công cụ đánh giá hiệu năng gồm CineBench R11.5 (64 bit), Heaven Benchmark v3.0, 3DMark 11 và PCMark 7. Trong quá trình thử nghiệm, các BMC hoạt động với thông số thiết lập mặc định của NSX và kết quả các phép thử được tính trung bình sau 3 lần chạy.

Xét tổng thể thì hiệu năng của 3 BMC thử nghiệm không có sự chênh lệch đáng kể; dao động trong khoảng từ 1 - 3% tùy phép thử. Điều này cũng dễ hiểu vì tuy cùng xây dựng trên nền tảng chipset BMC Z77 nhưng cấu hình mặc định (được NSX thiết lập sẵn) của mỗi BMC thường là khác nhau; nhất là với những BMC hỗ trợ ép xung. Chẳng hạn BMC GA G1.Sniper 3, CPU hoạt động với xung nhịp đồng hồ (core clock hay base clock) dao động trong khoảng 100,9MHz và bus RAM là 1345.,5MHz, với MSI Z77A-GD80, CPU là 101,2MHz và bus RAM là 1336,5MHz trong khi xung nhịp CPU BMC GA P75-D3 là. 100,3MHz và bus RAM 1333,9MHz.

Kết quả thử nghiệm cũng cho thấy tính ổn định của các BMC của Gigabyte và MSI thể hiện qua những điểm số thử nghiệm giữa 3 lần chạy không có sự chênh lệch đáng kể. Như vậy, ngoài tỷ lệ p/p (hiệu năng/chi phí) thì yếu tố hấp dẫn bạn đọc sẽ là những công nghệ phần cứng, phần mềm đặc trưng của hãng trang bị cho BMC.

ĐÔNG KHUÊ

CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM: CPU Core i7-3770K; Graphic card MSI MSI R7950 Twin Frozr 3GD5-OC; RAM G.Skill Ripjaws 4GB DDR3-1600; HDD WD Caviar Black 1TB; PSU Cooler Master Real Power Pro 1250W; Windows 7 Ultimate 64bit SP1.

Phần 2:

BLIZZARD & VALVE

CUỘC CHIẾN THƯƠNG HIỆU DOTA

Trong bài viết trước, độc giả đã cùng Thế Giới Game điểm qua trận chiến 5 năm không có hồi kết giữa Blizzard và KeSPA; nay trong phần 2, hãy cùng điểm qua vụ lùm xùm về thương hiệu DotA giữa hai ông lớn: Blizzard và Valve.

"HỒNG NHAN BẠC MỆNH"

Xuất hiện từ năm 2003, DotA (Defense of the Ancient) nhanh chóng thu hút sự chú ý của các tín đồ game custom trên nền WarCraft III. Đối với những bạn không biết đến thuật ngữ "game custom", có thể hiểu game custom được xây dựng trên nền tảng tạo map World Editor tuyệt vời được Blizzard tích hợp sẵn trong WarCraft III nhằm giúp các fan hâm mộ phát huy sức sáng tạo của mình, tạo nên những cách chơi và bản đồ riêng biệt.

Xây dựng trên nền tảng Aeon of Strife từng xuất hiện trên nền StarCraft: Broodwar, các game thủ yêu thích thể loại custom game nhanh chóng đón nhận DotA như một luồng gió mới.

Khi WarCraft III được cập nhật lên phiên bản mới với patch 1.04, DotA gặp lỗi không tương thích không thể chạy được. Eul nhanh chóng từ bỏ dự án của mình và chia sẻ mã nguồn mở với hy vọng "đứa con tinh thần" của anh sẽ tiếp tục được các kiến trúc sư tài ba khác hoàn thiện. Eul đã đúng khi Steve Freak hay còn được biết đến qua tên gọi Guinsoo đã tiếp tục công việc này.

Trong suốt quá trình nghiên cứu và phát triển, Guinsoo đã đưa vào rất nhiều tính năng mới cho map chơi và đổi tên thành map DotA AllStars. Phiên bản AllStars là sự kết hợp tinh hoa từ rất nhiều phiên bản và các map khác để rồi làm nên một cú nổ lớn trong cộng đồng. DotA AllStars được đón nhận thậm chí còn nhiệt liệt hơn phiên bản cũ, nhanh chóng trở thành bản đồ "hot" nhất trên server Battle.net của Blizzard.

Tuy vậy, đến phiên bản 6.01, Guinsoo "bỗng dưng mất tích". Và thế là từ đây, IceFrog bắt đầu tiếp quản DotA. Cho đến nay, IceFrog thực sự là con người như thế nào, không ai biết chỉ trừ một tấm ảnh chú ếch băng được IceFrog sử dụng đại diện cho mình trong mỗi lần xuất hiện trên website cá nhân. Thậm chí, IceFrog còn không tham gia vào bất cứ cuộc phỏng vấn nào cho dù đó là website eSports hàng đầu thế giới. Song, "nói ít làm nhiều", IceFrog tiến hành rất nhiều thay đổi cho DotA, ngày càng hoàn thiện lối chơi. Dựa trên ý kiến đóng góp từ phía cộng đồng, map DotA ngày càng trở nên hấp dẫn hơn, giúp cộng đồng phát triển nhanh tới mức chóng mặt trong vòng 2008 – 2010.

Chính vì sự "bùng nổ dân số" này, các nhà tài trợ đã "đánh hơi" được thị trường đầy tiềm năng chưa có người khai phá và thế là một loạt các giải đấu diễn ra ở khắp nơi trên thế giới. Đối với các giải đấu, việc tổ chức DotA tương tự việc sở hữu một tấm vé thông hành tới sự thành công về mặt khán giả. Các proteam cũng nhanh chóng được thành lập dưới trướng các ông lớn như Fnatic, SK Gaming, World Elite... Tại thời điểm này, "quan hệ" giữa Blizzard và thương hiệu DotA vẫn rất êm đẹp. Thậm chí, Blizzard còn tổ chức nội dung DotA trong một sự kiện của mình.

Không thể phủ nhận sức ảnh hưởng của DotA và có thể nói rằng DotA là map custom thành công nhất trong lịch sử hình thành cộng đồng. Thành công mà DotA đạt được đã vươn xa khỏi giới hạn của một bản đồ chơi và biến DotA dần trở thành một game riêng lẻ.

Nhưng niềm vui của những thành công đó không kéo dài được bao lâu khi chiến tranh bắt đầu được châm ngòi khi Valve tuyên bố sẽ hợp tác với IceFrog để tạo ra một DotA hoàn chỉnh. Đây được nhận định là một bước đi "vuốt mặt không nể mũi" của Valve khi hãng tuyên bố World Editor của

WarCraft III là rào cản ngăn trò chơi phát triển hơn nữa.

Nhiều người cho rằng, nếu không có bộ công cụ World Editor tuyệt vời của Blizzard thì có lẽ giờ đây đã chẳng tồn tại IceFrog và DotA. Bên cạnh đó, nhiều người cho rằng Blizzard thật ngu ngốc khi để đối thủ hớt tay trên một người như "Ếch băng". Ngay sau tuyên bố mạnh miệng của Valve, Blizzard lên tiếng sẽ theo đuổi đến cùng để giành lại thương hiệu DotA. Chiến tranh nổ ra! Khẩu chiến giữa hai phe xoay quanh vấn đề bản quyền DotA diễn ra gay gắt trên khắp các mặt trận Internet.

Đến lúc này, Guinsoo – "người cha mất tích" của DotA đã phải lên tiếng… đính chính cho Blizzard. Anh cho rằng Blizzard chưa bao giờ là kẻ ngu ngốc khi để vuột mất IceFrog mà hãng đã chủ động đề nghị IceFrog về làm việc tại trụ sở chính để tiếp tục phát triển DotA thành một dự án mới. Tuy nhiên, theo thông tin từ một phía Guinsoo, anh cho biết IceFrog đã dám "ngã giá" với ông trùm làng game bằng cách yêu cầu được bổ nhiệm tại vị trí trưởng dự án, có nghĩa là vượt mặt rất nhiều "tai to mặt lớn" trong hãng. Dĩ nhiên, với đội ngũ hùng hậu có kinh nghiệm lâu năm trong nghề, Blizzard buộc phải từ chối "Ếch băng". Điều tương tự đã xảy ra tại Riot Games, nơi khai sinh ra League of Legends.

Số phận DotA còn suýt rơi vào vòng quên lãng khi Pendragon – Admin điều hành diễn đàn lớn nhất về DotA (dota-allstars.com) tiết lộ thêm IceFrog đã từng có ý bỏ rơi DotA để đến với dự án Heroes of NewEarth (HoN). Bằng chứng là HoN được sinh ra không khác người tiền nhiệm là bao dù chỉ một phân. Sau đó, khi không đạt được thỏa thuận, IceFrog lại ra đi, để lại một HoN còn dang dở với nhiều điều cần sửa đổi. Kết quả, "Ếch băng" đầu quân cho Valve và ắt hẳn rất vui vẻ với vị trí cao như anh yêu cầu.

Buồn thay một thương hiệu custom game và những thành công nó giành được nay trở thành một miếng mồi ngon đá qua lại giữa các ông lớn.

"BÀ ĐỂ BÀ NGỦI CHỨ BÀ KHÔNG ĂN"

Vụ việc tạm lắng một thời gian giữa Blizzard và Valve. Những tưởng cả hai ông lớn đã thu xếp êm thấm, song Valve tiếp tục châm ngòi nổ đòi kiện Blizzard để giành lại thương hiệu DotA.

Công bằng mà nói, DotA là một thương hiệu thuộc về tất cả mọi người khi đó là thành quả đóng góp ý tưởng xây dựng của các thành viên trong cộng đồng DotA. Tuy nhiên, về mặt pháp lý, map DotA là sự kết hợp của các model hero, kỹ năng cho đến cốt truyện trên nền WarCraft III nên nó nghiễm nhiên thuộc về Blizzard. Thực tế, trong điều khoản sử dụng bộ công cụ World Editor, Blizzard cũng đã nêu rõ điều này và việc luật sở hữu trí tuệ vốn được bảo hộ bởi luật pháp Mỹ.

Biết rõ vị thế của mình, Blizzard tỏ rõ thái độ cứng rắn khi quyết tâm theo đuổi vụ kiện đến cùng. Như một đòn chọc tức đối thủ, tháng 10/2011, Blizzard công bố dự án Blizzard DotA tại sự kiện Blizzcon của hãng. Lại dính đến từ "DotA", cộng đồng như một phen sục sôi trước dự án mới của hãng. Tuy nhiên, ngay sau khi thử nghiệm và trình diễn tại Blizzcon, mọi

ĐÍNH CHÍNH

Trong bài viết này kỳ 1, đăng trong kỳ 103 (phát hành ngày 25/6/2012), câu cuối trang 1 sang trang 2 của bài viết do sơ sót của Thế Giới Game đã bị mất một vài từ. Thế Giới Game chân thành xin lỗi bạn đọc!

Câu viết đầy đủ là: **"Với tư cách nhà phát triển tựa game chiến thuật huyền thoại StarCraft, năm 2007 – đúng vào thời kỳ vàng son của "kỷ nguyên StarCraft Hàn Quốc", Blizzard đã có những động thái bày tỏ quan điểm được hoạt động một cách chính thức trong làng eSports Hàn Quốc."**

Ban Biên tập Thế Giới Game

người nhanh chóng nhận ra dù chung một tên nhưng lối chơi của hai bên có rất nhiều điểm khác biệt hoàn toàn.

Rõ ràng, thương hiệu DotA đối với Blizzard không mấy quan trọng cũng như việc duy trì DotA để tiếp tục duy trì WarCraft III e rằng không phải là bước đi của ông trùm lớn này mà đơn giản, họ đang cho cả thế giới biết đâu mới là ngôi nhà thực sự của thương hiệu custom map đình đám. Có thể họ không trực tiếp nhào nặn DotA, tuy nhiên một khi sử dụng công cụ - nguyên liệu mà họ cung cấp thì đó là sản phẩm thuộc về họ. Họ thà quyết tâm giành bằng được cái tên DotA về phía mình rồi… bỏ xó còn hơn để một kẻ thứ 3 chen ngang.

"ĐÈN NHÀ AI NHÀ NẤY RẠNG"

Trước tình hình căng thẳng, Valve đã phải nhượng bộ bằng cách… thêm số "2" vào sau tên DotA: DotA 2. Rõ ràng, nếu ra tòa thì phần thiệt sẽ chỉ nghiêng về Valve khi Blizzard sở hữu đầy đủ bằng chứng và quyền lợi để có được thương hiệu này. Đây là bước quay đầu đúng đắn của Valve nếu không muốn mất thời gian và một khoản tiền không nhỏ.

Trong cuộc chiến Blizzard vs Valve, ta liên tưởng Blizzard như một "Apple thời hiện đại" khi sẵn sàng kiện các đối thủ dám đụng đến các sáng chế của hãng và kết quả dù tốt hay xấu cũng đều mang lại rất nhiều tổn thất cho những bên liên quan.

Hiện tại, Blizzard DotA chưa được chính thức ra mắt, DotA 2 vẫn trong vòng thử nghiệm, còn cộng đồng thì tiếp tục tận hưởng những phiên bản DotA khác từ… IceFrog mà chẳng quan tâm đến những bí mật hậu trường. Đối với họ, DotA còn tồn tại ngày nào, họ sẽ vẫn tiếp tục chơi ngày đó vì đơn giản, DotA đã trở thành một phần cuộc sống và rất khó để bắt đầu với một tựa game mới. Thiết nghĩ, có lẽ hai ông lớn nên tập trung vào sản xuất các trò chơi hay thay vì tranh chấp nhau một cái tên. Một cái tên nổi tiếng có thể sẽ thu hút được sự chú ý của các game thủ, nhưng nếu điều cốt lõi làm nên trò chơi – gameplay thực sự không xuất sắc thì nó cũng khó lòng níu giữ khách hàng.

Và có lẽ, cả hai ông trùm đã nhận ra điều này và đi đến một thỏa thuận về tên gọi DotA. Theo đó, Blizzard sẽ sử dụng cái tên DotA với mục đích phi thương mại, kéo theo việc thay đổi tên dự án Blizzard DotA trước đó thành Blizzard All-Stars để tránh xung đột. Về phía Valve, họ sẽ sử dụng thương hiệu DotA dưới hình thức DotA với DotA 2.

Cuối cùng, trận chiến nảy lửa giữa hai tên tuổi lớn làng game đã chấm dứt với cái kết êm đẹp.

HỒNG PHƯỢNG

Tên Tạp Chí	Giá bìa (đồng)	Ngày phát hành	Đặt 1 tạp chí						Đặt đồng thời 2 loại tạp chí					
			3 tháng		6 tháng		12 tháng		3 tháng		6 tháng		12 tháng	
			Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại
Tạp chí TGVT (Công Nghệ - Phong Cách - Xanh)	26,000	Ngày 05 (MB:07)	10%	70,200	15%	132,600	25%	234,000	20%	110,400	25%	207,000	30%	386,400
Thế Giới Game - Game & Giải Trí	20,000	Ngày 25 (MB:27)	10%	54,000	15%	102,000	25%	180,000						

Đặt mua phiên bản điện tử trên website **www.3nana.vn**

• Tòa soạn: 408 Điện Biên Phủ, P.11, Q.10, TPHCM - Điện thoại: 08 - 7300 9988 - Hotline: 0935 138 218 (Ms.Thu)
• Hà Nội: Tầng 4, Hà Thành Plaza, 102 Thái Thịnh, Đống Đa, Hà Nội - Điện Thoại: 04 - 7300 9988 - Hotline: 0986 045 868 (Ms.Văn Anh)

Bạn đọc ở ngoài nội thành TP.HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí in qua đường bưu điện: 48.000đ/năm/quyển

PC WORLD VIETNAM
THẾ GIỚI VI TÍNH

Đã phát hành ngày 5/6/2012:

Sách điện tử (e-book) và thiết bị đọc sách điện tử (e-reader) dù chỉ mới xuất hiện vài năm gần đây nhưng đã nhanh chóng trở thành một trong những thiết bị số phổ biến trên toàn thế giới. Tính tiện dụng khiến sách điện tử làm cho nhiều người thay đổi lối đọc sách, lưu trữ sách, mua và sưu tập sách… Nhiều nhà xuất bản, nhà sách cũng đã bắt đầu thay đổi cách họ phát hành sách bằng việc tham gia vào thị trường sách điện tử… Còn quá sớm để nói, trong tương lai, sách điện tử sẽ thay thế một phần nào đó sách truyền thống nhưng các thống kê độc lập đều đang chỉ ra rằng, số lượng e-book và e-reader được bán ra đang tăng chóng mặt, và không nghi ngờ gì nữa, sách điện tử đang trở thành một trào lưu mới.

Sắp phát hành

GPS và bản đồ số các cập nhật mới

Không chỉ là lĩnh vực độc quyền của thiết bị GPS, cùng với sự phát triển của smartphone và máy tính bảng, bản đồ số và các ứng dụng đi kèm đang ngày càng được nhiều người dùng quan tâm. Chúng góp phần trợ giúp tích cực con người trong các hoạt động của đời sống hàng ngày. Bản đồ số và GPS đã và đang có những thay đổi như thế nào? Chúng đáp ứng như cầu của chúng ta ra sao? Mời các bạn đón đọc.

TGVT, phát hành ngày 5/7/2012. Mời các bạn đón đọc.

DANH SÁCH BẠN ĐỌC TRÚNG THƯỞNG

Hai mươi túi chống sốc của CLB Barcelona đã có chủ. Chúc mừng bạn đọc trúng thưởng và còn những ai chưa trúng sẽ may mắn hơn vào lần sau.

STT	HỌ	TÊN	ĐỊA CHỈ
1	Từ Vinh	Hào	Bình Thạnh, HCM
2	Lê Thị Bích	Tuyền	Bình Thạnh, HCM
3	Trần Ngọc	Duy	Quãng Nam
4	Phạm Quang	Phong	Q.4, HCM
5	Ngụy Văn	Hưng	An Giang
6	Nguyễn Xuân	Huy	Ninh Thuận
7	Nguyễn Thị Thúy	Kiều	Q.7, HCM
8	Nguyễn Hoàng	Hải	Q.7, HCM
9	Nguyễn Thế	Vĩnh	Bình Thạnh, HCM
10	Nguyễn Minh	Đăng	Tân Phú, HCM
11	Nguyễn Thị Khánh	Lam	Q.2, HCM
12	Trần Minh	Cảnh	Q.Phú Nhuận, HCM
13	Trương Tấn	Khôi	Q.Bình Tân, HCM
14	Ngô Thanh	Bối	Q. 11, HCM
15	Trương Võ Minh	Phát	Q.Bình Tân, HCM
16	Trần Trung	Nguyên	Tiền Giang
17	Nguyễn Trung	Phong	HCM
18	Nguyễn Hoàng	Hiệp	Gò Công
19	Hoàng	Phi	HCM
20	Trần Tuấn	Chí	HCM

*Bạn đọc may mắn trúng thưởng vui lòng kiểm tra email hoặc gửi thư về **chauntm@pcworld.com.vn** để biết thủ tục nhận quà.*

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:**
  game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:**
  quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:**
  phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:**
  testlab@pcworld.com.vn

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

CHƯƠNG TRÌNH BỐC THĂM MAY MẮN

Phiếu bốc thăm may mắn:

Họ tên:.....
Số ĐT:.....
Email:.....
Địa chỉ:.....
.....

Bạn đọc Thế Giới Game số tháng 7/2012 có cơ hội trúng thưởng 1 bộ sản phẩm của Razer bao gồm chuột game Razer Abyssus và tấm lót chuột Razer Goliathus Omega. Ngoài ra, bạn đọc còn có cơ hội trúng 2 chuột laptop không dây Swift Point. Hãy nhanh tay điền đầy đủ thông tin và cắt phiếu may mắn gửi về tạp chí Thế Giới Game trước ngày 10/7.

Kết quả sẽ được công bố trên website: thegioigame.vn và tạp chí Thế Giới Game số tháng 8/2012.

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GAME & GIẢI TRÍ

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 20.000 đồng.

Tòa soạn: 408 Điện Biên Phủ, Phường 11, Quận 10, TP.HCM, Việt Nam - ĐT: (84.8) 7300 9988 - Fax: (84.8) 3 929 1758 - Email: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn; www.thegioigame.vn
Văn Phòng Hà Nội: Tầng 4, tòa nhà Hà Thành Plaza, 102 Thái Thịnh, Q. Đống Đa, Hà Nội - ĐT: (84.4) 7300 9988 - Fax: (84.4) 3512 1822

UEFA EURO2012 POLAND-UKRAINE

EA SPORTS

FIFA ONLINE 2

VTC GAME adidas

PLAY EURO TOGETHER

CƠ HỘI SỞ HỮU

SH 150cc, Macbook Air,
New Ipad, Iphone 4s
& nhiều phần quà giá trị khác
TỪ adidas
CHỈ CÓ TẠI FIFA ONLINE 2

http://FIFAonline.go.vn

GIGABYTE™

NVIDIA GEFORCE® GTX

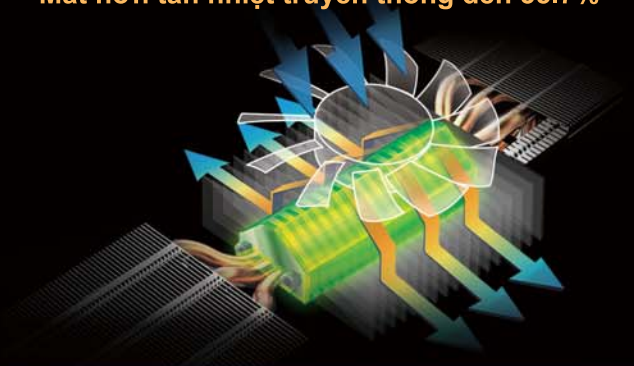
WINDFORCE™
ANTI-TURBULENCE COOLING

Super Cool ! Super Quiet !

GeForce GTX 670 Overclock Edition

WINDFORCE™ 3X Triangle Cool Technology

Mát hơn tản nhiệt truyền thống đến 35.7%



GIGABYTE WINDFORCE SERIES

★GV-N670OC-2GD *2048MHz/ 256 bit GDDR5*

Hiệu năng tốt hơn GTX 670 thông thường đến 9.8%

- New GIGABYTE WINDFORCE™ 3X Cooling Design with Triangle Cool Technology
- TSMC 28nm Process GPU
- Boost clock OC to 1058MHz (std: 980 MHz)
- Features GPU Boost - Dynamic clocking
- PCI Express 3.0 x16 bus interface

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH MTV CÔNG NGHỆ TIN HỌC VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030 Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc :
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh
31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

www.gigabyte.vn

* Test trong môi trường nhiệt độ ~ 24 độ C, bằng phần mềm FurMark.